LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 10

MINITEL
3615 CODE
PLAYER ONE

GAME GEAR
LA NOUVELLE PORTABLE
COULEUR

CONCOURS
GAGNEZ 5 COREGRAFX

PLANS ET ASTUCES
DEUX POUR LE PRIX D'UN

17 F

M 4413 - 10 - 17,00 F

MENSUEL - JUIN 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Tapez 3615 code *Player One* ! Happy kids, notre serveur minitel est accessible à partir du premier juin. On a fait un sérieux effort pour le coup. Vous pourrez y dialoguer avec tous les testeurs, participer aux concours et retrouver toutes les grandes rubriques de *Player One*. Et ce n'est pas tout ! Pour le mois prochain, nous vous préparons un numéro double, avec deux fois plus de plans, des Trucs en Vrac à la pelle et quelques surprises de taille. Soyez au rendez-vous, les mecs, ne ratez pas ce numéro des vacances, vous le regretteriez ! En attendant, vous tenez entre vos petites mains la dixième livraison de votre mag préféré. Un numéro bien ficelé, bourré d'infos et de nouveautés, sans oublier la petite touche magique qui fait que vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire. Ne quittez pas la ligne : vous êtes branchés sur *Player One* !

Sam

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 14 à 17), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 50 à 55) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/11 - STOP INFO
- 12/13 - MADE IN JAPAN
- 14/17 - TRUCS EN VRAC
- 18/32 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 37/47 - TESTS DE JEUX
- 43 - ABONNEMENT
- 50/55 - PLANS ET ASTUCES
- 56 - CONCOURS PLAYER ONE
- 58 - SOS
- 62/63 - BEST OF ARCADES
- 64/65 - REPORTAGE
- 66 - TOP 10

REPORTAGE
SUPER MARIO en dessin animé.

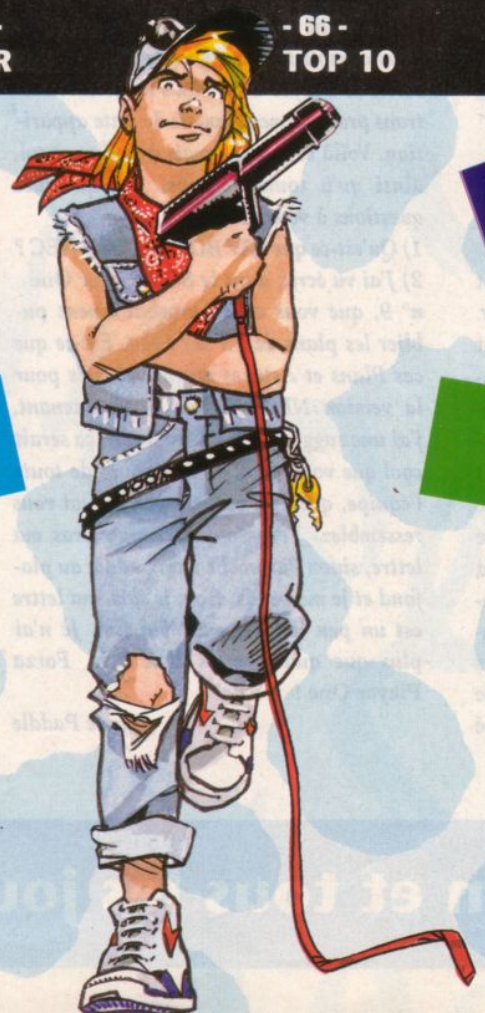
CONCOURS
Gagnez 5 Coregrafx ou 3 jeux.

POSTER
Sam se prend pour un cow-boy.

TRUCS EN VRAC
La rubrique préférée des as du paddle.

TESTS
17 jeux passés au banc d'essai de Player One

PLANS ET ASTUCES
Spellcaster et Revenge of Shinobi



PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - Tél. : 40 93 07 00.
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.
Secrétaire de rédaction : Cyrille BAUDIN.
Rédaction : François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.
Traductions : Virginie DELMAS.
Couverture : Alain PRUNIER.
Plans : Philippe LECONTE.
Publicité : tél. : 40 93 07 88.
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne FOUCART.
Chef de publicité : Corinne FISCHER.
Assistante marketing et publicité : Barbara RING-REMY.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure : Pi.M. Création.
Responsable Technique : C.S.M.
Impression : SIMA Torcy.
Service abonnements : Isabelle DEL PIZZO -Tél. : 40 93 07 00.
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 170 FF.
Par avion : Europe 335 FF. Dpts outre-mer 370 FF.
Territoires outre-mer : 460 FF. Afrique 405 FF.
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024. Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP. Dépot légal janvier 1991.

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 à 18h.

Courr

Salut à tous ! Juste un mot pour vous signaler que vous n'êtes pas obligés de commencer vos lettres par des séries de compliments sur *Player One*. Ok, on trouve ça sympa, mais à la longue, ça devient lassant... Je tiens à remercier spécialement ce mois-ci les filles qui m'ont écrit. Leurs lettres m'ont fait plaisir et je leur répondrai individuellement.

Pour les autres, vous trouverez dans le courrier qui suit un résumé des questions qui reviennent le plus souvent. Ciao.

Sam

Salut Sam,

J'ai plusieurs choses à te dire : ton canard est super mais ça, tu le sais déjà. Je voudrais savoir combien de dessinateurs te dessinent ? Pourquoi Sega a-t-il fabriqué la Master System II, alors que c'est la même que la Master System I, comme tu l'as dit dans Player One *n° 9 ? Dans le n° 8, tu disais à Jean-Luc qu'il ne pouvait pas brancher son tuner Amstrad avec sa console. Pourtant, dans le même numéro, page 41, une publicité dit : « branchez votre console sur votre moniteur Amstrad ». Alors, qu'en penses-tu ? Enfin, pourquoi n'y avait-il pas de poster dans le n° 9 ? Salut et réponds-moi vite SVP.*

Alex Boy in Player One World

Hello Alex Boy,

Pour l'instant, 9 dessinateurs m'ont fait l'honneur de bien vouloir me dessiner. La Master System II, dont la sortie est prévue en juillet, est identique à la première Master System du point de vue technique. C'est-à-dire que toutes les cartouches de la I iront sur la II et réciproquement. Sega a juste rajeuni le look de la machine. Il devait trouver que l'ancienne faisait un peu démodé. J'ai dit et je répète qu'il est impossible de brancher une console sur un tuner TV Amstrad. Par contre, il existe des adaptateurs qui permettent de connecter une console sur le MONITEUR Amstrad. La publicité que tu as lue est donc exacte. Glup ! A moi aussi, ça m'a fait un choc de ne pas voir de poster dans le n° 9 ! J'ai demandé à Pedro el Loco (c'est lui qui s'occupe des posters) une explication. Il m'a dit qu'il avait reçu l'illustration du poster trop tard pour qu'elle puisse être imprimée. Dommage ! Salut mec.

Sam

*

Salut Sam,

Il y a de cela 9 mois, nous avons reçu, nous consolistes, une grande nouvelle : la sortie de Player One. *Nous ne nous remettrons probablement jamais de cette apparition. Voilà ce que je tenais à te dire, à toi, ainsi qu'à toute l'équipe. J'ai quelques questions à vous poser:*

1) Qu'est-ce que l'AV BOOSTER sur NEC ?

2) J'ai vu écrit, dans le SOS Player One *n° 9, que vous alliez prochainement publier les plans de YS sur Sega. Est-ce que ces Plans et Astuces seront valables pour la version NEC/CD-Rom ? Maintenant, j'ai une suggestion à te proposer : ça serait cool que vous publiiez une photo de toute l'équipe, que l'on voie un peu à quoi vous ressemblez. J'espère que tu publieras ma lettre, sinon j'accroche mon paddle au plafond et je me pends. Bon, je sais, ma lettre est un peu longue, mais j'ai fini. Je n'ai plus que quatre mots à te dire. Forza* Player One *!*

Jojo le Paddle

Salut Jojo,

L'AV Booster est le petit boîtier qui se trouve sur le câble péritel de la NEC. Il sert à corriger les signaux audio et vidéo qui sortent de la NEC. Il a été mis au point par Sodipeng pour que les consoles NEC (qui viennent directement du Japon) soient compatibles avec les téléviseurs français. Malgré cette modification, il se peut que, sur certaines TV, la NEC ne fonctionne pas bien. Si vous avez ce genre de problème appelez-nous au magazine, nous vous répondrons individuellement. YS sur CD-Rom regroupe en fait YS I et II. Les plans que nous avons publiés pour YS sur Master System ne sont donc valables que pour la première partie. Ah ! Les photos... Nous sommes en train de voir comment on peut s'organiser pour pouvoir vous en envoyer gratuitement, sans que ça nous coûte trop d'argent. La réponse le mois prochain. Ciao Jojo.

Sam

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

Salut Sam,

Ton magazine est le plus beau, le plus chouette, le plus marrant, le plus juste, et j'arrête avec mes superlatifs, je clos ma phrase parce que, comme dit mon prof de français, les phrases avec plein de virgules qui n'en finissent plus, ça veut rien dire, on s'y perd, on n'y comprend rien, et puis c'est tellement mieux les phrases brèves... FINISH ! Bon, j'ai plein de questions qui tourmentent mes cellules grises :

1) Je trouve que les dessins ne sont pas légions dans le canard...

2) Est-ce-que vous récompensez ceux qui envoient des plans ?

3) Qu'est-ce que c'est que cette histoire d'adaptation de jeux Master System pour la Megadrive que j'ai vue dans la liste d'un revendeur dont je tairai le nom ? Peux-tu m'éclairer ? Est-ce une magouille ?

4) Est-ce que Mister Sega a l'intention de nous sortir des simulations de vol (respectable, j'entends) ou des wargames qui font affreusement défaut sur Master System ?

Voilà, j'espère que ma lettre sera publiée pour montrer à mes potes « gameboyens » que les possesseurs de Master ne sont pas des petits joueurs. Salut à toute la rédac !

Matt

Cher Matt,

Salue de ma part ton prof de français pour ses bons conseils que tu devrais suivre un peu plus souvent. Nous ne publions pas beaucoup de dessins dans *Player One*, car nous préférons garder le plus de place possible pour les tests de jeux. Nous offrons un abonnement gratuit d'un an à l'auteur du plan qui est publié dans les Trucs en Vrac. Il existe un adaptateur qui se branche sur une Megadrive et qui permet de jouer avec des cartouches de Master S. Evidemment, cet adaptateur ne change absolument rien aux jeux. C'est-à-dire que, grâce à lui, vous pouvez jouer à des jeux Master sur une Megadrive. Les simulations de vol et les wargames ne sont pas encore représentés sur console... Mais je peux t'annoncer que Sega prépare un wargame (déjà sorti au Japon) et une simulation de vol sur Megadrive. Salut Matt.

Sam

*

Salut Sammy, c'est moi Wappy
J'ai dit Wappy, pas Titi.
Comme lui, je suis poète.
J'ai mal à la tête.
J'ai des questions,
Si t'y réponds,
J'te donnerai des bonbons.

Commençons : la SF Nintendo fait 16 bits, les graphismes (par exemple de Final Fight) sont-ils complètement identiques à ceux de la borne d'arcade ? Depuis que j'achète ton magazine, j'ai remarqué que tu ne fais aucun test de jeux. Pourquoi ? Enfin, dans la rubrique Best of Arcade, seul Wonder Fra nous dévoile les secrets de l'arcade. Pourquoi ?

J'ai plus de questions
Tiens, v'la un bonbon
je suis sûr que t'y réponds...

Wappi, poète malgré lui

Hye Wappy,

Sympa ton poème ! Et pour mériter ton bonbon aussitôt dit aussitôt fait, j'te réponds. Les graphismes de Final Fight sur Super F. sont vraiment comme ceux de l'arcade. Pour les autres jeux, ce n'est pas toujours le cas (Big Run, par exemple). Si je ne fais pas de tests, c'est parce que je n'ai pas beaucoup de temps (je révise mon Bac). Wonder Fra est le mec qui connaît le mieux les bornes d'arcade, c'est une véritable encyclopédie vivante sur le sujet. Il est donc normal que ce soit lui qui en parle. Salut Wappy.

Sam

*

Cher Sam,

Je t'écris pour te dire que ton mag est super, mais je lui trouve quelques défauts et comme tu nous l'as demandé je vais faire quelques critiques :

La première est que vous ne testez pas les jeux pour les consoles Atari 2600 et 7800 qui sont vieilles, mais qui se vendent encore bien pour ceux qui ont un petit budget. Alors essayez, si vous le pouvez, de tester quelques jeux, faites-leur une petite place. Ma seconde critique est qu'il y a trop de tests, à mon avis, sur la NES, par rapport à ceux de la Master S. ou de la Mega D. Donc, j'espère que vous tiendrez compte de cela dans le prochain numéro.

A part ça, Player One *est un très bon mag pour les consoles. J'espère que tu me répondras. Ciao.*

Gabriel

*

Salut Gabriel,

Si nous n'avons pas testé de jeux sur la 2600 et la 7800 d'Atari, c'est parce qu'aucun nouveau jeu n'est sorti depuis belle lurette sur ces consoles. Pour la répartition des tests entre les différentes consoles, nous essayons, en premier, de parler de toutes les nouveautés sur toutes les consoles. Puis, s'il nous reste de la place dans le magazine, nous testons des anciens jeux, en priorité sur NES, puis sur Master System, Megadrive et sur NEC...

Cet ordre de priorité correspond exactement au classement des meilleures ventes de consoles en France. Ciao Gabriel.

Sam

sur le 3615 code *Player One*

J'AI RUB D'UN AUTRE M

Sept mois après son lancement sur le territoire japonais, la Game Gear sort enfin dans notre beau pays. Juste une console portable de plus ?...

1

Avant d'attaquer la Game Gear, un petit récapitulatif sur les portables s'impose. Deux concepts s'affrontent : soit un écran noir et blanc, une grande autonomie et un prix de vente raisonnable (c'est la position de Nintendo avec la **Game Boy** qui compense son manque de visibilité par des jeux de qualité), soit un écran couleur, une faible autonomie et un prix de vente supérieur. A cette catégorie appartiennent la **Lynx** d'Atari, la **PC Engine GT** de NEC (la Rolls des portables !) et, désormais, la Game Gear de Sega.

L'ARGENT DE LA COULEUR

L'avantage de la couleur sur une portable est indéniable. Mais rendre correctement les couleurs sur un écran à cristaux liquides n'est pas sans poser quelques inconvénients ! Le rétro-éclairage que nécessite l'écran couleur consomme énormément d'énergie. La Lynx, la PC Engine GT et la Game Gear voient leur autonomie limitée à moins de trois heures (contre plus de 22 heures pour la Game Boy). Autre inconvénient, la taille ! Le surplus de composants électroniques demandé par un écran couleur nuit fortement à la miniaturisation. La Lynx détient

2

d'ailleurs le record d'embonpoint (la Lynx II, disponible l'année prochaine, devrait réduire ce problème). Par contre, la Game Gear et la Nec restent de dimensions raisonnables (mais quand même supérieures à celles de la Game Boy). Dernier problème, le prix : 2490 F pour la Nec, 990 F pour la Lynx et la Game Gear.

GAME GEAR : A L'EST RIEN DE NOUVEAU !

Maintenant que le décor est planté, attaquons la Game Gear (je vous préviens, j'vais causer technique).

Commençons par l'écran : c'est donc un écran à cristaux liquides couleur, rétro-éclairé et d'une résolution de 160 x 146 (avec un mode spécial en 480 x 146). La machine affiche 32 couleurs parmi une palette de 4 096 nuances. Le son est stéréo (par la prise casque uniquement) grâce à 3 PSG supportés par un bruiteur (pour les son spéciaux) et un processeur supplémentaire pour générer les effets. Le micro-processeur est un huit bits (vraisemblablement une version CMOS du Z80 qui équipe la Master S.) cadencé à 3,58 MHz. Il est servi par 8 Kb de Ram et 16 Kb de Ram vidéo. La machine fonctionne avec six piles baton et peut se connecter avec sept autres Game Gear pour jouer à plusieurs. Bref, la Game Gear n'a rien de révolutionnaire, il s'agit en fait d'une Master System portable ! Pour ceux qui n'auraient pas tout compris, appelez-nous au bureau le mercredi après-midi, on vous expliquera.

CARACTERISTIQUES

Console : SEGA GAME GEAR
Processeur : 8 bits (Z80 CMOS ?)
Fréquence : 3,58 MHz
Ram : 8 kb (1Ko)
Ram Vidéo : 16 Kb (8Ko)
Ecran : LCD couleur
Résolution : 160 (480) x 146
Couleurs : 32 parmi 4 096
Son : 3 PSG, 1 noise, 1 spécial
Taille de l'écran : 8,13 cm
Dimensions : 103 x 210 x 38 mm
Poids : 570 g
Entièrement compatible avec la Game Gear japonaise et américaine.

■ ■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

ONDE : LA GAME GEAR !

DES INFOS SUR TOUTES LES CONSOLES. 36 15 CODE PLAYER ONE

QUEL AVENIR POUR LA GAME GEAR ?

Techniquement, la Game Gear est nettement dépassée par la Lynx et toutes les deux valent le même prix : 990 F avec un jeu (**Columns** pour la Sega et **California Games** pour la Lynx). Quant à la Nec, elle est beaucoup trop chère et trop puissante pour s'afficher en concurrente...

Sur une console, ce qui fait la différence, ce sont les jeux disponibles ! Or, un an après sa sortie, la Lynx ne possède toujours pas de jeux réellement convainquants (malgré quelques titres comme **Klax** ou **Chips Challenge**). Quant à la Game Gear, dans la première fournée de titres distribués officiellement sur le territoire, il n'y a pas non plus de quoi se taper la tête contre les murs ! Elle possède tout de même l'avantage de profiter des développements Sega. Les versions Master System de jeux comme **Mickey Mouse** ou **Wonder Boy** commencent déjà à faire leur apparition sur Game Gear. Et c'est peut-être là qu'elle fera la différence !

3

5

6

4

PRIVE DE TUNER

Pour conclure, signalons que le réel plus de la Game Gear, c'est son tuner TV ! Disponible en option au Japon, il permet de transformer votre console en télévision couleur de poche. Pour cause de standards de diffusion différents, le tuner japonais ne fonctionne pas en France. Virgin Loisirs, distributeur officiel de Sega pour l'Europe, refuse d'adapter ce tuner aux normes françaises. Nous ne pouvons que condamner ce comportement qui prive la Game Gear d'un atout majeur face à sa concurrente directe, la Lynx.

Pour tout renseignement complémentaire à ce propos, téléphonez à Sega/Virgin Loisirs au (1) 42 78 98 9. ■

Crevette

1- La taille de la Game Gear est raisonnable.
2- La future concurrente de la Game Gear : la Lynx II.
3- Columns sur l'écran de la Game Gear.
4- La Game Gear white et le tuner TV : deux produits que Virgin ignore...
5- Super Monaco GP (Game Gear).
6- Wonder Boy (Game Gear).

LA PREMIERE FOURNEE DE JEUX GAME GEAR

- Pengo
- G-Loc
- Super Monaco GP
- Columns
- Psychic World
- Wonder Boy

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

UN JOYSTICK, ÇA NE "MANCHE" PAS DE PAIN !

Pour les réfractaires au paddle et pour les rois du manche à balai, voici les premiers joysticks **Quickjoy** pour la Nintendo. Deux modèles tiennent pour l'instant le haut de l'affiche : le NI-5 et le N-PRO.

Le **NI-5** est un joystick de bonne taille, offrant une bonne prise en main. Le socle est suffisamment large et comporte, sur le dessous, quatre ventouses très efficaces sur surface lisse. Au chapitre des fonctions, on trouve un « auto fire » débrayable à flux variable et deux Led témoins pour les boutons A et B.

Le **N-PRO** est ce qui se fait de mieux en la matière. Un socle digne d'un tableau de bord de Boeing 747, un « auto fire » débrayable à vitesse variable et des Led témoins de direction, d'appui de bouton et d'auto fire. De plus, il comporte six boutons A et B placés dans différentes positions. Le NI-5 coûte dans les **160 F** et le NI-PRO dans les **180 F**. De quoi frimer un maximum !

1- Le NI-5, la tête haute !
2- Le NI-PRO dans toute sa splendeur.

NEC ACTUS NEC ACTUS NEC ACTUS

Les possesseurs de CD-Rom sont à la fête ces jours-ci ! Le boum de ce périphérique au Japon leur assure un flot régulier de nouveautés.

A tout seigneur tout honneur, **Download II** nous a méchamment soufflé ! Sur un scrolling horizontal, ce shoot them up vous propose carrément d'anéantir le clone d'Adolf Hitler. Oui madame ! La réalisation parfaite, les dessins animés et la bande son somptueusement rock and roll rendent le jeu gigantissime. A acheter d'urgence !

Moins impressionnant, malgré quelques très beaux dessins animés, **Ys III** vous plonge dans un jeu d'arcade-aventure réussi et jouable, bien que certains textes soient en nippon. Ces produits, disponibles depuis quelque temps dans certaines boutiques parisiennes, devraient être importés officiellement par Sodipeng incessamment sous peu.

1

2

Download II.
2- Ys III.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

UN CD-ROM POUR LA MEGADRIVE ?

Permettant de truffer les jeux de graphismes et d'effets sonores à réveiller une momie, le **CD-Rom** risque bien de devenir d'ici quelques années le périphérique indispensable de toute console digne de ce nom...

Conscient de ce phénomène, Sega s'active sur le lecteur de la **Megadrive**. Aux dires de certaines rumeurs, le produit serait déjà fin prêt. Niché sous la machine, l'unité disposerait d'une Ram importante (afin de réduire au maximum les temps d'attente) mais coûterait plus cher que celle de la PC Engine. Malheureusement, sa sortie n'est pas prévue avant la fin de l'année au Japon, ce qui risque de reporter sa venue en France aux calendes grecques.

PAS DE P.A.

Ne cherchez pas la page des petites annonces dans le *Player One* de ce mois-ci : elle n'y est pas ! Par contre, si vous souhaitez passer une PA ou consulter celles qui sont déjà enregistrées, faites le 36 15 code Player One et allez dans la rubrique des petites annonces.

IGGY, CREVETTE, SAM ET LES AUTRES... RETROUVEZ-LES SUR 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

DES JEUX... DES QUIZZ... 36 15 CODE *PLAYER ONE*.

RESULTATS DU CONCOURS LYNX

Paru dans *Player One* n° 8

Le concours Lynx a remporté un franc succès. Les cinq vainqueurs ont gagné une Lynx et un jeu à l'œil. Voici les noms de ces veinards :

- **Didier Aernout** de Roncq
- **Cécile Berfini** de Seyssinet
- **Régis Lapeyre** de Gradignan
- **Pascal Philippot** de Marseille
- **Jean-Paul Bonnevialle** de Monistrol-sur-Loire

Et n'oubliez pas, vous pouvez désormais participer aux concours *Player One* en faisant le **3615 *Player One***.

JOUEZ ET GAGNEZ... 3615 code *PLAYER ONE*

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + MICKEY		ESWAT	399	MONACO GP	399	TRAMPOLINE TERROR	399
JOYPAD + PERITEL	1290	FINAL BLOW BOXE	395	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	399
MEGADRIVE FRANÇAISE	1890	FANTASIA MICKEY 2	449	NEW ZEALAND STORY	375		
		GHOSTBUSTERS	399	NORTH KEN	375	GAMEGEAR COMPLETE	990
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPO		GYNOUG	399	PHANTASY STAR 2	445	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	CHASE HQ	245
NOUVEAUTES MINITEL		GOLDEN AXE	375	RINGSIDE ANGEL	399	DRAGON CRYSTAL	245
3615 code BACKSTAGE*GNI		GOULS N GHOSTS	399	STAR CRUISER	150	G LOCK AIR BATTLE	245
		HELLFIRE	375	SHADOW BLASTERS	449	MONACO GP	245
ATOMIC ROBOT KID	290	HARD DRIVIN	375	SWORD OF SODAN	449	PENGO	245
BASKETBALL	375	JUNCTION	190	SUPER VOLLEYBALL	399	PSYCHIC WORLD	245
DYNAMITE DUKE	399	MONSTERLAIR	399	SHADOW DANCER	399	SOKOBAN	245
DARIUS +	449	MAGICAL BAT	399	SHINOBI	399	WONDERBOY	245
DICK TRACY	399	MICKEY	380	STRIDER	399		
DJ BOY	399	MISTIC DEFENDER	399	TECHNOCOP	375		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + NINJA SPIRIT	1190	FINAL TENNIS	340	THUNDERBLADE	290	NEW ZEALAND STORY	340
TURBO GT PORTABLE	2450	KADDASH	340	AERO BLASTER	340	NINJA SPIRIT	340
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	MARCHEN MAZE	2990	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290
CD ROM + 1 JEU	2490	OVERRIDE	340	BOMBER MAN	290	PC KID	390
SUPER DECOUVREZ LE MINITEL		JACKIE CHAN	340	BATMAN	290	POWER DRIFT	340
3615 Code BACKSTAGE*GNI		BULL FIGHT	340	CHASE HQ.	290	RABIO LEPUS	290
PROMOS :		TOYSHOP BOYS	290	DEVIL CRASH	290	SHINOBI	290
BOMBER MAN	290	BURNING ANGEL	290	DOWNLOAD	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	290	OUTRUN	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	340	CYBER COMBAT FORCE	340	FORMATION SOCCER	390	VIGILANTE	290
VIOLENT SOLDIER	290	SAINT DRAGON	290	D1 CIRCUS	290	VIOLENT SOLDIER	290
		CHAMPION WRESTLER	340	F1 TRIPLE BATTLE	290	WOLD COURT TENNIS	290
NOUVEAU :		ALICE IN WONDERLAND	340	GONOLA SPEED	290	ZIPANG	290
LEGEND OF TOMNA	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	290	JEUX CD ROM	410

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	690	FORTRESS OF FEAR	195	POWER RACER	240	CONSOLE FAMICOM	NC
LIGHTBOY	270	GREMLING 2	195	SKATE OR DIE	245	POPULOUS	490
BASKET IN YOUR FACE	195	GHOSTBUSTERS 2	240	QIX	195	BOMBUZAL	490
BUBBLE GHOST	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	195	BIG RUN	590
BALLOON KID	240	KEN	240	SNOOPY	240	FINAL FIGHT	NC
CHESSMASTER	245	LOCK N CHASE	240	SOLARSTRIKER	240	F-ZERO	590
CASTLEVANIA	240	MICKEY	240	SUPERMARIOLAND	195	GRADIUS 3	NC
DOUBLE DRAGON	195	NINJA TURTLES	195	TENNIS	195	HOLE IN ONE	690
DUCKS TALES	240	NEMESIS	195	WRESTLING	240	ACTLASER	590
DEAD HEAT SCRAMBLES	240	MERCENARY FORCE	240			PILOTWINGS	NC
DRAGONTAIL	240	PAPERBOY	240	MINITEL 3615 BACKSTAGE*GNI		SD GREAT BATTLE	490

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage: +15F
* TOTAL à payer :

N° Carte Bleue
Date d'expiration ___ / ___
Signature :

Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat -lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de remboursement.)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

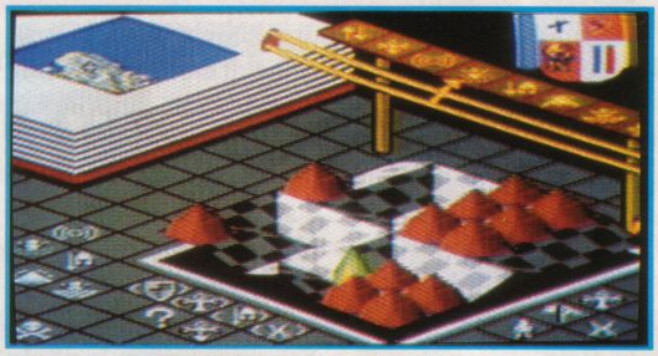
LA MASTER NE

Pas du tout impressionnée par sa grande sœur 16 bits, la Master continue sur sa lancée : deux éditeurs anglais, Tecmagik et US Gold, lui concoctent un tas de petites merveilles...

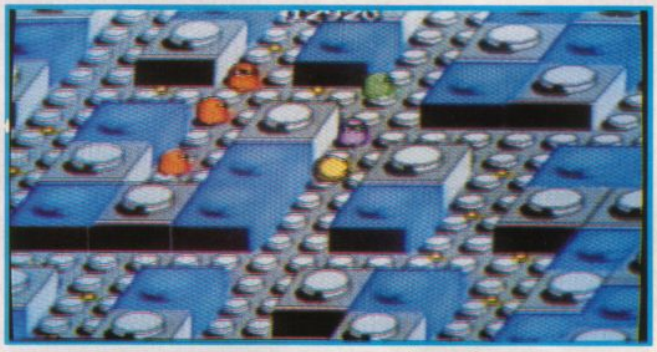
On commence avec **Tecmagik**, un éditeur peu connu à l'heure actuelle, mais qui compte faire rapidement parler de lui. Avec les jeux qu'il a en stock, le pari ne devrait pas être trop dur. Jugez donc : il nous apporte carrément **Populous**, le wargame beau et pas chiant qui avait fait le bonheur d'un nombre hallucinant de joueurs. Complètement retravaillé pour exploiter les capacités de la bécane et dotée de 50 000 niveaux, ce jeu exceptionnel devrait conserver tout son intérêt sur Master. Précipitez-vous dans votre boutique préférée fin août ! Autre hit, **Pacmania** replace l'action du célèbre Pac Man dans un décor 3D. Il comporte 19 niveaux normaux, 4 en bonus, deux nouveaux fantômes et plein de gadgets (comme la possibilité de faire des bonds). On ne devrait pas s'ennuyer à sa sortie cet automne... Et pour ne pas faire les choses à moitié, les Britishs travaillent également sur une adaptation de **Shadow of the Beast**, un mega hit du monde micro. Ne soyez pas trop pressé : ça ne devrait probablement pas voir le jour avant la fin de l'année.

US Gold, déjà auteur de Gauntlet, Paperboy et Impossible Mission, ne reste pas inactif non plus. En août, les amateurs de golf vont pouvoir découvrir **World Class Leaderboard**, une des simulations de ce sport les plus vendues à ce jour. Changement de décor pour **Heroes of the Lance**, la première adaptation officielle de l'univers de Donjons et Dragons sur console. Ce jeu d'arcade-aventure aux très beaux graphismes est prévu pour la rentrée... Ne partez pas, c'est pas fini ! **Outrun Europa** propose une course à travers les pays du Vieux Continent au volant de différents véhicules. La rapidité de l'animation a laissé Pedro pantois. Enfin, last but not least, **Super Kick-off** est l'adaptation du meilleur jeu de foot disponible sur micro. Ça causera le français à l'écran et ça sortira vers la fin de l'année.

A ce rythme-là, on va attendre avec impatience que l'été soit fini !



1



2

3

4

1- Populous.
2- Pacmania.
3- World Class Leaderboard.
4- Heroes of the Lance.

DES TRUCS... DES ASTUCES... 36 15 CODE *PLAYER ONE.*

LE GUIDE PERMANENT DE TOUS LES JEUX... 36 15 CODE *PLAYER ONE.*

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

SE REND PAS !

SEGA NOUS DRAGUE !

Voici les dernières nouveautés Sega ! Tellement hot que le carton fume encore... On commence avec un nouveau titre sur Master System, **Dynamite Duke**. La plupart des titres Megadrive seront désormais adapté par Sega sur la Master System. Dynamite Duke est donc identique à la version Mega D. testée le mois dernier dans *Player One*. Les deux autres nouveautés concernent directement la Megadrive, puisqu'il s'agit de **James Buster Douglas Knockout Boxing** et de **Joe Montana's Football** (déjà testé sur Master S.). Comme vous l'avez compris, le premier est un jeu de boxe et le second une simulation de football américain. Tous ces jeux (selon la formule consacrée) seront intégralement testés dans le prochain numéro.

1- Dynamite Duke sur Master S.

2- James Buster Knockout Boxing sur Mega D.

3- Joe Montana's Football sur Mega D.

MASTER SYSTEM II, LE RETOUR !

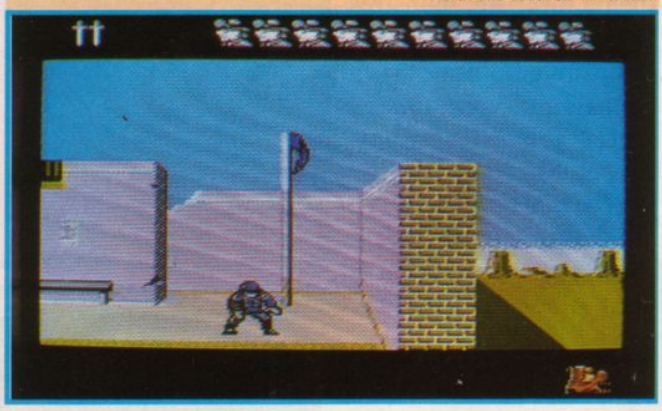
Voilà ! Cette fois c'est sûr : la Master System II sort en juillet. La console 8 bits de Sega change de look, mais n'offre pas de performances supplémentaires. Les cartouches sont les mêmes pour les deux modèles et les possesseurs de Master System I n'ont donc pas à s'en faire. La console de base, avec un jeu (**Alex Kidd**), coûtera 490 F. Le même pack avec **Shinobi** sera vendu 690 F. Le pack complet, avec **Lightphaser** et **Operation Wolf** coûtera, lui, 890 F.

Le nouveau look de la Master System.

INFOGRAMES RATISSE LARGE !

La société française Infogrames remet ça sur Nintendo ! Après avoir adapté, avec succès, **Hostages** (rebaptisé Rescue), c'est au tour de **North & South** de débarquer sur la NES. Ce jeu, bien connu des possesseurs de micro-ordinateur, nous transporte au Etats-Unis, en pleine guerre de Sécession. Moitié arcade, moitié stratégie, cette version se veut européenne (étrange pour un jeu qui se déroule outre-Atlantique !). North and South sera disponible début août dans toutes les bonne quincailleries. Test complet le mois prochain.

North and South sur Nintendo.



Et enfin...les jeux de réflexion !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

MEGADRIVE

En attendant le CD-Rom, qui pourrait bien sortir à la fin de l'année, Sega riposte à la Super Famicom à coups de jeux ! Son atout, pour l'été, s'appelle **Sonic the Hedgehog**. Ce jeu de plate-forme aux graphisme et à l'animation exceptionnels fait encore plus fort que Mickey : méga hit assuré lors de sa sortie fin juillet. Deux mois, c'est long : les petits Japonais qui ne voudront pas attendre pourront toujours s'éclater dès fin juin avec **Marvel Land**, un autre jeu de plate-forme, moins grandiose que Sonic mais déjà très mignon...

Un petit peu de baston, ça ne fait pas de mal, non ? Voici **Alien Storm**, l'adaptation d'une borne d'arcade signée des auteurs de Golden Axe : thème futuriste, monstres gluants, armes vicieuses et beaux graphismes, j'en connais qui vont aimer ! Autre jeu de combat, **Street Smart** sortira en juillet et s'inspire méchamment de Street Fighter... Pour rester dans le style « destroy », parlons un peu de **Raiden Densetsu**, un shoot them up à scrolling vertical qui, visiblement, ne révolutionnera pas le genre. Ça devrait sortir début juin... Et pour finir en beauté, l'automne va faire mal avec l'arrivée de **Ys III**, **Devil Crash** et surtout **Galaxy Force II**. Ils sont contents les « mégafans » ?... Oh oui !

PC ENGINE

Amis de la PC Engine, bonjour ! Quoi de neuf sur la « petite console qu'est pas vraiment une 16 bits mais qui fait aussi fort » ? Encore et toujours du CD-Rom ! **Sherlock Holmes**, cet impressionnant jeu d'aventure policière-basé sur des photos digitalisées devrait voir le jour à la fin du mois : attention les yeux, ça va faire mal !

Ne quittons pas les futurs hits : **Rayxanber II**, le shoot them up hallucinant, dont on vous parlait déjà le mois dernier, ne sortira pas avant juillet : retard, retard... N'empêche qu'il est tellement beau qu'on lui pardonnerait n'importe quoi ! Vivement juillet ! Autre retardataire, **Alister** : la sortie de ce shoot them up à scrolling vertical est également reportée d'un mois.

Vu la qualité de ces deux softs, on s'inquiète un peu pour la version CD de **Twin Hawk** qui sortira à la même période... Pas de soucis, par contre, pour **Pomping World** (l'adaptation du hit d'arcade Pang) qui vient de sortir. Ne partez pas, ce n'est pas fini : **Splash Lake**, qui n'est pas sans rappeler Bombuzal, et **F1 Circus 91** verront le jour respectivement en juin et en juillet.

11

12

15

13

10

9

1

2

3

1- PC Kid II (PC Engine).
2- Sherlock Holmes (PC Engine/CD-Rom).
3- Alister (PC Engine/CD-Rom).
4- Rayxamber II (PC Engine/CD-Rom).
5- Splash Lake (PC Engine/CD-Rom).
6/7- Sonic the Hedgehog (Megadrive).

Amateurs de cartouches, ne pleurez pas ! Vous n'êtes pas oubliés. En juin sortira un jeu de foot en vue aérienne : ça va être dur de détrôner Formation Soccer (surtout que les graphismes ne sont pas terribles !), mais Hudson nous a rarement déçu... En juillet, vous aurez carrément droit à PC **Kid II** (Waouh !), ainsi qu'à **Final Soldier** (la suite de Superstar Soldier) et à une course de motos pour un ou deux joueurs. L'été sera chaud sur PC Engine ! Préparez vos ombrelles !

SUPER FAMICOM

La Nintendo 16 bits continue de se vendre comme des petits pains dans les magasins de Tokyo. De plus, la liste des jeux en développement est impressionnante. Mais pour l'instant, le rythme des sorties est ralenti. Après Sim City, qui a profondément marqué l'actualité du mois de mai, c'est **Drakkhen** qui montre le bout de sont nez. Drakkhen peut se vanter d'être le premier jeu français pour la SuperFamicom ! C'est Infogrames, l'éditeur lyonnais, qui en est le concepteur. Paradoxe cruel : tant que la Super F. ne sera pas distribuée en France, nous ne pourrons donc pas jouer à ce jeu de rôle... L'autre grande nouveauté, à peine disponible dans les échoppes nipponnes, c'est **GDleen**, un autre jeu de rôle illustré de graphismes d'une qualité exceptionnelle. Malheureusement, comme les textes sont entièrement en japonais, on est pas prêt de le voir sous nos latitudes !

Mais tout ceci n'était qu'une mise en bouche, car la Super Famicom réserve aux petits Japs un véritable feu d'artifice pour juillet-août ! On attend des titres de rêve tels que **Super R-Type**, **UN Squadron** (Aeria 88), **Caveman Ninja**, **Ghosts and Goblins 3** (dont Capcom présente déjà les premières images), **Ys III**, **Super Championship Tennis**, **Wizardry IV**, **Jelly Boy** et **Dimension Force** ! Tout ça pendant les grandes vacances...

Et ce n'est pas fini ! Les bridés préparent déjà Noël prochain avec des titres comme **Super-Shangaï**, **Pro-Soccer**, **Parodius** ou **STG** (un shoot'em up pure race !). Bref, alors que la Super Famicom est présentée aux USA, le Japon a lancé sa machine de guerre et plus personne au monde n'arrêtera l'ascension de cette fabuleuse console... Nintendo aurait-il encore gagné son pari ?

NEO GEO

La Neo Geo ne fait plus beaucoup parler d'elle ! Complètement vampirisée par le succès de la Super F., ses ventes sont retombées comme un soufflé refroidi ! Malgré tout, SNK continue de sortir des nouveautés... Très attendu, **ASO II The Last Guardian** est le premier shoot'em up de la Neo Geo ! **King of the Monsters** fait aussi partie de la fête. C'est un jeu étrange où des dinosaures se battent dans une ville et détruisent tout sur leur passage !

Voilà, c'est terminé. Ne rêvez quand même pas trop de la Super Famicom, elle ne sera pas distribuée chez nous avant fin 92... Sayonara à tous. ■

Iggy et Crevette,
nippons d'Avignon !

16

14

6

8

7

4

5

8- Alien Storm (Megadrive).
9- Marvel Land (Megadrive).
10- Drakkhen (Super Famicom).
11- GDleen (Super Famicom).
12- Super R-Type (Super Famicom).
13- Ghosts and Goblins 3 (Super Famicom).
14- Parodius (Super Famicom).
15- STG (Super Famicom).
16- ASO II (Neo-Geo).

TRUCS en VRAC

Dixième édition de la rubrique « truquée » ! Mais cet anniversaire est aussi un événement de taille puisque Soizoc, le charmant et ô combien civilisé garçon qui épluchait vos tonnes de lettres quotidiennes, nous quitte... Nous le regretterons, lui et son humour ravageur ! Pour le remplacer, c'est le camarade Wonder Fra (également connu pour son oeuvre magistrale L'Arcade dépasse les bornes) qui reprend le flambeau. Quant à Crevette, votre serviteur, il reste fidèle à son poste pour vérifier vos Trucs et en ajouter quelques-uns de son cru ! A l'attaque !

Stéphane TORRES, l'extraordinaire génie de la console, n'a pas du tout eu « Torres » de nous envoyer son truc pour Double Dragon 2.

NES

DOUBLE DRAGON 2

Pour avoir 7 vies, mettez-vous en mode deux joueurs et tuez n'importe lequel des deux. Vous voilà alors avec 7 vies !

Anthony CHARRIER n'aime pas du tout se faire... chambrer. Ce n'est donc pas moi qui fera un mauvais jeu de mot sur son nom ! Trop tard ? Ah bon...

MASTER SYSTEM

GHOSTBUSTERS

Voici un code pour aller plus facilement à la fin :
AA 2647213216.

MASTER SYSTEM

GOLVELLIUS

Taper : H7EU-YCK4-EXR6-7RTG-7FRK-DYGQ-XSGW-P6SJ et vous voilà arrivé directement à la fin du jeu. Incroyable !

Julien CHIAVASSA ? Pas mal et toi ? Désolé, c'est tout ce que j'ai pu trouver d'amusant... En revanche, Julien a trouvé plein d'astuces.

MEGADRIVE

SUPER MONACO GP

Voici le code pour commencer le World Championship dans l'écurie Madonna :
4000 0000 0000 0000
00g0 ggd5 3627 b14C
fa89 e000 0000 000i
0000 0000 g300 8b92

MASTER SYSTEM

kONDER BOY III

Voici un code pour commencer la partie avec le personnage humain, toutes les armes et plus de 900 000 golds : WE5TON suivi uniquement de 0. De plus, pour aller directement au dernier monstre, il suffit de prendre le code précédent et de se placer sur les deux premiers carreaux de la première marche de l'escalier conduisant au désert (ouf !). Ensuite, mettez la manette vers le haut. Cool, non ?

MASTER SYSTEM

SHINOBI

Pour arriver au Round Select, appuyez sur Bas et sur les deux boutons du joypad en même temps.

Bekim PURAJ a l'immense honneur de voir paraître ses Trucs dans le sublime numéro que vous tenez entre vos mains. On comprend mieux pourquoi Bekim à la joie !

NES

DOUBLE DRAGON II

Voici la liste complète des « continues » pour ce fabuleux beat'em up :
Niveau 1 à 3 : pressez Haut, Droit, Bas, Gauche, A et B.
Niveau 4 à 6 : pressez Haut, Bas, Gauche, Droite, B, A et A.
Niveau 7 à 9 : pressez A, A, B, B, Bas, Haut, Droite et Gauche.

NES

PROBOTECTOR

Vous pouvez obtenir jusqu'à 30 vies en appuyant, à partir de l'écran de présentation, sur : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, B, A et Start.

Olivier BLAECKE dit « Tintin » sait jouer au golf, comme le fameux héros à la culotte de... golf. C'est pour ça qu'il nous envoie ce truc :

GAME BOY

GOLF

Il existe un mode d'entraînement dans cette excellente simulation. Pendant la page de présentation, appuyez sur Diagonale bas gauche et Start en même temps. Vous pourrez alors choisir le trou sur lequel vous désirez vous exercer.

TRUCS en VRAC

CREVETTE A LA RESCOUSSE

C'est chaud ce mois-ci, comme j'avais un peu de temps (c'est si rare !), je me suis défoncé pour vous trouver des tonnes de Trucs inédits. Envoyez la sauce !

NINTENDO

MEGAMAN II

Voici un petit Truc qui ne sert strictement à rien, sinon à se faire plaisir. Lors de la page de sélection du boss, pressez les boutons A et B en même temps et dirigez le curseur sur le boss de votre choix sans relacher les boutons. A votre grande surprise, les étoiles de la page suivante se transformeront en petits oiseaux !

NINTENDO

BAD DUDES

Le jeu à peine sorti et *Player One* vous propose déjà un « cheat mode ». C'est ça la classe !
Cette petite astuce permet d'obtenir 64 vies gratuites ! Pour cela, lors de la page de présentation, pressez les boutons B, A, Bas, Haut, Bas, Haut sur la deuxième manette et pressez Start sur la première. A vous les 64 vies !

MASTER SYSTEM

CHOPLIFTER

Pour avoir le Select Round, pressez : Haut, Bas, Gauche, Droite plus le bouton 1, pendant la page de présentation. Après cela, vous tombez sur la deuxième page et vous devez refaire la combinaison précédente (bon courage !).

MEGADRIVE

REVENGE OF SHINOBI

Ce n'est pas un Truc, c'est juste pour signaler que le « Select Round » qui se trouve indiqué dans la notice est faux. Donc ce n'est pas la peine de le chercher !

MASTER SYSTEM

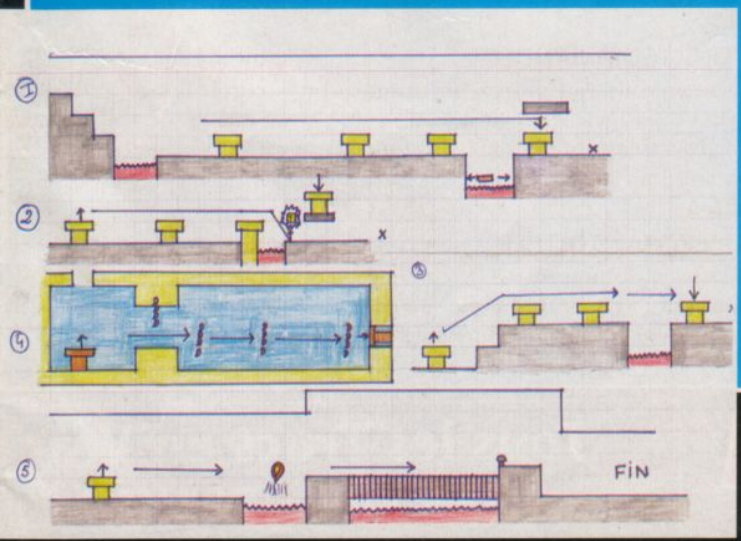
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Voici un petit conseil : à la fin du dernier château, dans la scène de Cragg, il faut toucher les blocs dans l'ordre de la Pierre de Lune. L'ordre est le suivant : les trois colonnes se lisent de haut en bas et de droite à gauche.

MEGADRIVE

HERZOG ZWEI

Voici le code qui vous transportera directement aux dernier level : JLJOIGLAOKN. Et tout le monde applaudit !



MEGADRIVE

SUPER HANG ON

Voici un code pour avoir un maximum d'argent et se monter ainsi une bécane d'enfer ! Password : 5FF3F540F35504 FFHWKJOMBJOFDU.

Pour finir Crevette à la rescousse, comme d'habitude, voici le plan du mois : il nous vient du camarade **Michael DEGUIRMANDJIAN** (en un seul mot !) qui habite Issy (ou là ?) et qui, selon la formule consacrée, gagne un abonnement d'un an à *Player One*. Merci Michael ! Grâce à ton plan, j'ai pu finir Super Mario Bros I sans trop de difficulté. Et puisque tu habites à côté de notre bureau, passe nous voir un de ces quatre...

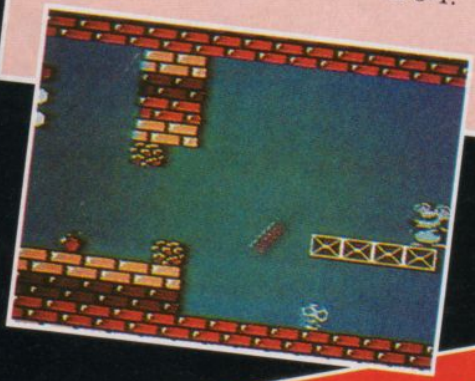
TRUCS en VRAC

Stéphane RAYNAUD-LACROZE ne cherche pas les crosses ! Pour preuve, il nous a envoyé son Truc pour Super Mario 2.

NES

SUPER MARIO 2

Voici un Truc pour passer du monde 3-1 au 5-1. Dans le 3-1, laissez-vous tomber dans la cascade principale et positionnez-vous au milieu. Entrez par la porte devant laquelle vous venez d'atterrir. L'un des légumes est une potion. Allez au bout du couloir et jetez la potion : un sous-espace s'ouvre alors. A l'intérieur, vous trouverez un pot qui vous mènera au monde 5-1.



Grâce à **Mega D. MAN**, vous pourrez enfin vous prendre pour Dieu. En effet, il vous livre quelques codes pour ce fabuleux jeu qu'est Populous. Alors, merci qui ?

MEGADRIVE

POPULOUS

Voici les codes de quelques mondes à conquérir :
ALPLOPOUT, SCOQUEMET, HOBOZJOB, MORINGILL, BINMEOUT, WEAVHIPHAM, VERYELIN, SHADTED, SUZTT, QAZITORY, CALMELUG, SUZALOW, EOAEING, TIMPEOLD, HOBMEILL, NIMOUTJOB, BINEHAM, WEAVINPERT, HAMEAME, IMMPEPIL, SHIMEICK, SHADOGODON.

De la par
pas réus
reconnaît
bien utile

NES

SUPER

A l'esca
tortue,
sur la d
rebond

Je ne résiste pas, je la fais ! Dans le dernier championnat Grec, **Amar IBAZATENE** par 3 buts à 0. N'empêche qu'Amar a trouvé des méga Trucs sur sa Master System.

MASTER SYSTEM

TIME SOLDIERS

Avant d'allumer la console, appuyez sur les quatre boutons Fire des deux manettes. Ensuite, tout en maintenant les positions citées ci-dessus, allumez la console. Lorsque le logo « Time Soldier » n'est plus affiché, relachez l'ensemble des boutons. Grâce à celà, tous les petits chefs que vous rencontrerez ne vous tireront pas dessus. Chouette, non ?

MASTER SYSTEM

ALTERED BEAST

Pour avoir d'autres « continues », pressez les deux boutons simultanément, tout en exécutant un magistral Haut, Bas, Droite, Gauche pendant que le « Game Over » est à l'écran. Attention, cette technique ne fonctionne pas à tous les coups.

Décidément, **Yves LEMAITRE** est un habitué des Trucs en Vrac niveau, on peut même dire qu'il est devenu le Maître es consoles...

MASTER SYSTEM

CYBER SHINOBI

Pour obtenir le Select Round, appuyez sur 1 lorsque « Zeed A apparaît. Ensuite, quand les lettres de « Cyber Shinobi » clignotent, t la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Puis, à la p présentation, pressez le bouton 2.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY I

Si vous voulez obtenir le Select Round, appuyez sur 1 à la p présentation, puis faites : 1, 2, deux fois 1, deux fois 2, 1 et 2 + Start.

NES

BIONIC COMMANDO

Lorsque vous rencontrez un camion sur la carte, détruisez les deu boss et récoltez les aigles. Vous aurez alors autant de « Continues d'aigles ramassés. Ah, oui ! C'est quand même plus facile comme ça !

NEC

SUPER STAR SOLDIER

A la page de présentation, entrez : Gauche, 2, Haut, 2, Droite, 2, Gauche, 1, Haut, 1, Droite, 1, Bas, 1. Puis appuyez sur 1 et 2 en temps 8 fois ! Ensuite, appuyez sur 1 et Select 8 fois.

Tous les Trucs en Vrac sur 3615 code *PLAYER ON*

TRUCS en VRAC

de De LEAN ou De LEON (je n'ai
i à déchiffrer son nom, mais il se
a), un truc très dur à exécuter mais
pour Super Mario.

MARIO BROS
ier du monde 3-1, tuez la première
uis sautez sur la 2e lorsqu'elle se trouve
ernière marche. A chaque fois que vous
ez dessus, vous gagnerez une vie.

C'est le ciel qui nous envoie **Yann CELESTIN** et ses Trucs sur Master System.

MASTER SYSTEM

WONDERBOY III

Mettez l'armure d'Hades pour combattre le dernier dragon. Elle vous octroiera des vies supplémentaires. D'autre part, lorsque vous êtes sous forme d'oiseau, retournez au château du dragon Méka. En ressortant, lorsque vous serez dans le puits, appuyez sur Haut et vous entrerez alors dans un magasin où le Bouclier Légendaire est en vente.

Ce petit malin de **Yan LHI** a trouvé des astuces super sympa. Non pas dans son lit, mais bien sur sa NES.

NES

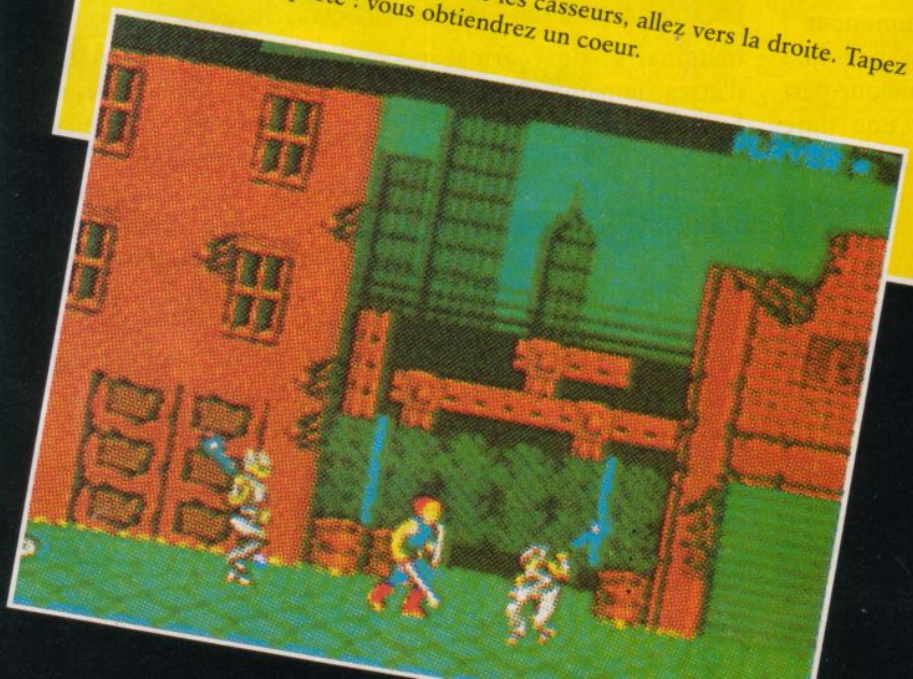
GHOSTS'N GOBLINS

Si vous voulez récupérer une armure au 3e niveau, vous devez avancer vers la droite après avoir escaladé la 2e échelle. Ensuite, gravissez les escaliers. A l'avant-dernière marche, redescendez normalement jusqu'à la marche la plus longue, puis sautez pour atterrir près de l'échelle. Surprise ! Une armure apparaîtra...

NES

TROJAN

Au 3e niveau, après avoir rencontré les casseurs, allez vers la droite. Tapez à l'extrémité de la porte : vous obtiendrez un coeur.



Non seulement il nous envoie une lettre sympa, mais en plus **Bruno FITAUSSI** des merveilles sur Zelda II. Et comme il est généreux, il nous donne une astuce géniale pour ce méga hit. Au fait Bruno, pourquoi « Player One Junior » ?

NES

ZELDA II

Pour battre Ganon (dans le château principal), utilisez le reflet et le tonnerre au moment où il se montre. L'infâme deviendra tout bleu. Dès qu'il descendra, tirez-lui dans la tête. Ensuite, vous vous battrez contre votre ombre. Mettez-vous alors sur la gauche et, tout en vous baissant, donnez-lui des coups d'épée dans les jambes. Vous aurez droit à une surprise...

A ce

gain »
urnez
ge de

ge de

mini
» que

as, 2,
même

E

Et voilà... C'est fini, comme dirait Jean-Louis Aubert ! Continuez, comme vous le faites si nombreux déjà, à nous envoyer vos Trucs en Vracs. Merci à tous et sachez que même si vos Trucs ne passent pas, nous lisons toutes vos lettres et les apprécions comme il se doit ! Bon courage, bons jeux, et rendez-vous le mois prochain dans *Player One*, le magazine number one...

Pour nous écrire :
MSE- PLAYER ONE
« TRUCS EN VRACS »
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

RAD GRAVITY™

Player's Guide

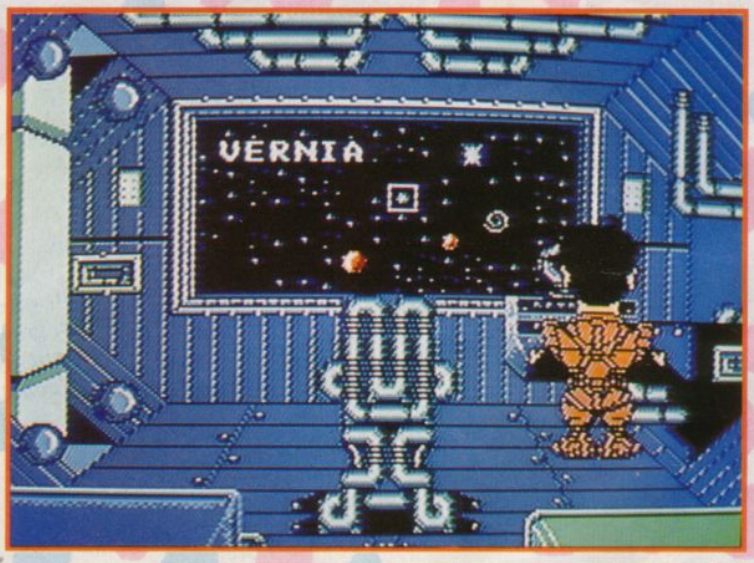
ACTIVISION

Il est beau, il est sympa, il traverse la galaxie à la vitesse de la lumière... C'est Rad Gravity, le gentleman farmer des étoiles !

La NES nous réserve chaque mois son lot de nouveaux héros. Qu'ils soient connus, mignons, rigolos, étranges ou monstrueux, ils ont tous un point commun : ils sont attachants ! Rad Gravity n'échappe pas à la règle. Avec son look BD et ses mimiques, il fait partie des privilégiés qui ont réussi les incontournables tests de qualité Nintendo. Dernière précision avant d'attaquer, ce jeu est vraiment... comment dire ?... fou ! Allez, en route pour cet Ushuaïa spatial.

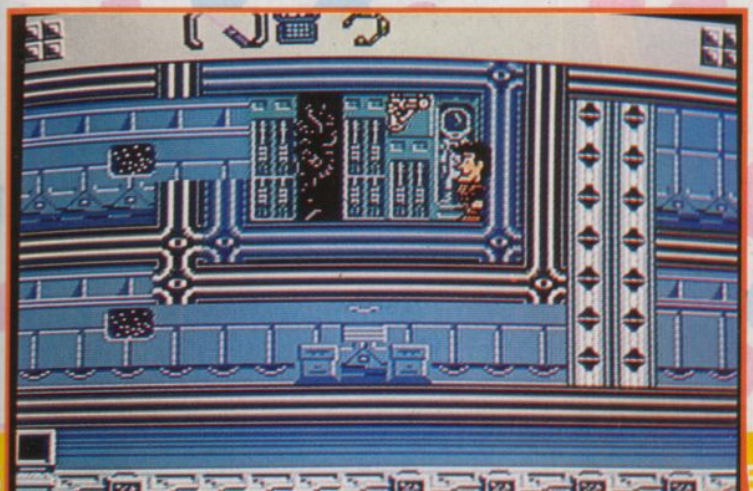
C'EST PAS LE MOMENT DE TOMBER EN RAD !

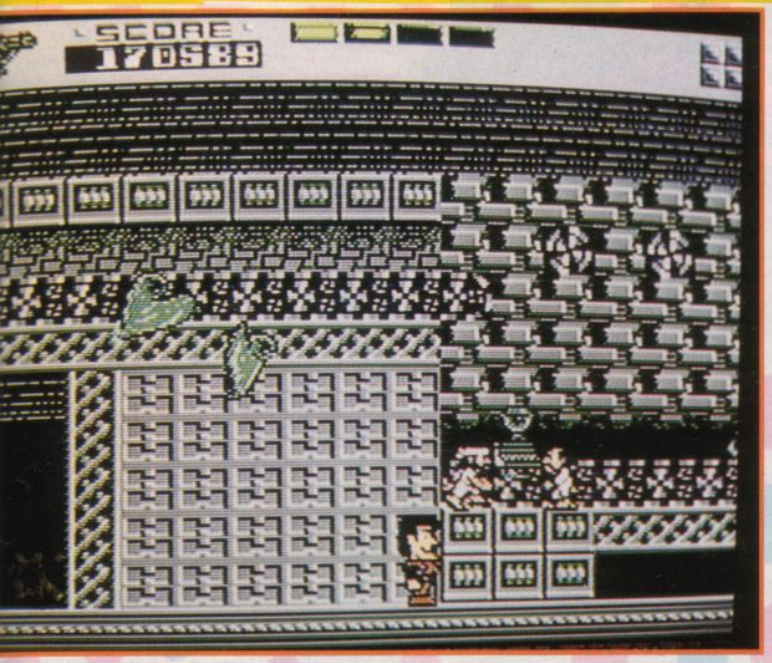
Ce jeu est si délirant et vaste qu'on se demande vraiment par où commencer ! L'histoire débute par une bande dessinée. Quelque part dans l'univers, à une date inconnue, dans un monde imaginaire, des caricatures d'êtres humains ont colonisé huit planètes. Les trois principales ont accueilli un « **Compumind** », autrement dit un super cerveau électronique chargé de la sécurité et de la prospérité de la galaxie. Mais v'là t'y pas qu'un affreux jojo dérobe et planque ces Compuminds pour prendre le pouvoir !... Bien des siècles plus tard, on retrouve l'un des Compuminds. Rad Gravity est alors chargé de mettre la main sur les coordonnées des autres planètes et sur les deux ordinateurs manquants... Pas de problème, Rad ! Tu vas avoir du pain sur la planche !



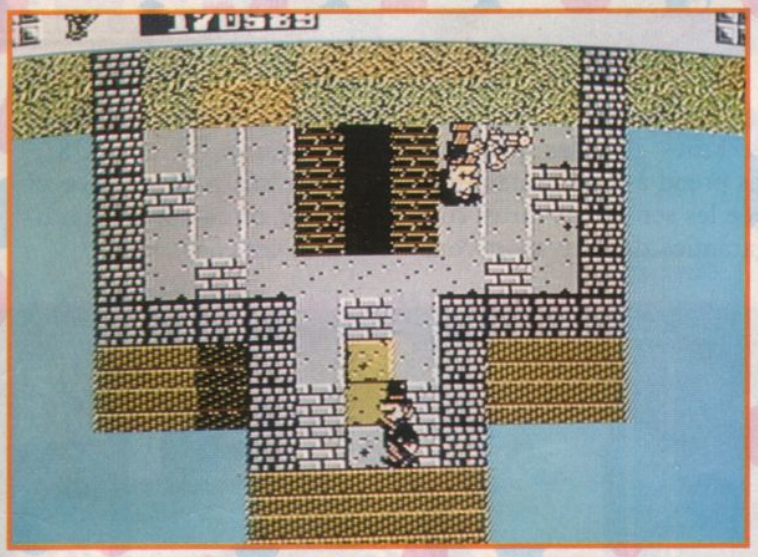
Y'A PAS LE FEU AU QG !

Finis les éternels tableaux longilignes terminés par un monstre de fin de niveau ! Rad Gravity innove complètement. Si le début annonce un jeu de plate-forme classique, le scénario évolue rapidement vers le jeu d'aventure, mais sans pour autant sacrifier l'action ! Dès le départ de la mission, vous disposez d'un vaisseau spatial (servant aussi bien de QG que de moyen de transport intergalactique) et vous êtes accompagné du Compumind (miniaturisé pour l'occasion). Dans le vaisseau, une carte affiche les planètes de la colonie et un curseur permet de les sélectionner. Pour visiter ces planètes, il faut connaître leurs coordonnées de téléportation. Et voilà la ruse : pour obtenir la première série de coordonnées, il faut explorer la première planète (**Cyberia**) ! Et tout fonctionne comme ça : une fois que vous êtes sur la deuxième planète, des contrebandiers galactiques vous





3



4

5

volent le Compumind, ce qui vous oblige à explorer cette même planète (**Effluvia**). Lorsque vous reprenez possession du Compumind, vous vous retrouvez directement sur **Turvia** pour aider le maire de l'unique ville à retrouver le bon sens ! Jusqu'au bout, on progresse par challenges successifs, en récoltant au passage des informations capitales (je rappelle aux distraits qu'il s'agit de retrouver les autres Compuminds). Pas banal, comme jeu ! Et on ne s'ennuie pas...

PLANETES MAGIQUES

A ce scénario riche en rebondissements et en aventures, il faut ajouter les voyages exotiques dans des mondes disparates ! Chaque planète possède son propre caractère et sa propre ambiance. Tantôt c'est un univers hi-tech, avec de longs couloirs barrés par des lasers et protégés par des robots à la **Transformers** ; tantôt une planète-dépotoir, jonchée de carcasses de vaisseaux et d'ordinateurs, univers pollué où survivent des sortes de mutants phosphorescents qui vous sautent au visage... Mais le summum est atteint sur Turvia : suite à un accident gravitationnel, la planète s'est retrouvée sens dessus dessous ! Se taper tout le tableau la tête en bas, je peux vous dire que ça fait un drôle d'effet ! Je passe sur des planètes comme **Sauria**, infestée d'insectes en tout genre et de bébés dinosaures qui vous sautent dessus quand vous les blessez, ou comme **Volcania**, paysage lunaire où le souffle des cratères sert d'ascenseur !

REVUE DE DETAIL

Pour survivre dans ces univers glauques, Rad Gravity ne dispose pas uniquement de sa belle gueule et de son humour : il possède aussi des armes. Au tout début, il n'a qu'un pauvre sabre-laser. Heureusement, il trouvera par la suite un « **pisto-laser** », puis un accessoire permettant à ce pisto-laser de tirer vers le haut et enfin des cristaux explosifs... Côté équipement, un téléporteur lui permet à tout moment de retourner sur son vaisseau. Pratique lorsque votre énergie est proche de zéro.

RAD : UN GRAVE E.T.

La NES prouve encore une fois qu'elle compense son grand âge par des jeux d'une qualité irréprochable ! Rad Gravity a tout pour plaire : il est marrant, surprenant, ses graphismes exploitent au maximum la machine, la musique du générique est décapante et la jouabilité ne souffre d'aucun reproche. Ce jeu apporte la preuve que l'originalité, l'innovation et le plaisir sont parfaitement compatibles... ■

Crevette,
la tête dans les étoiles...

1- Rad, rêveur, sélectionne sa destination.
2- Et un gun in the pocket !
3- Rad, heureux, retrouve les voleurs de son Compumind.
4- C'est le monde à l'envers !
5- C'est bourré d'insectes (beurk !), cette planète !
6- Vous faites « éruption » sur Volcania...

91%

EN RESUME

RAD GRAVITY

- Console : NES
- Genre : aventure / jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 91 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

DAYS OF Thunder

3

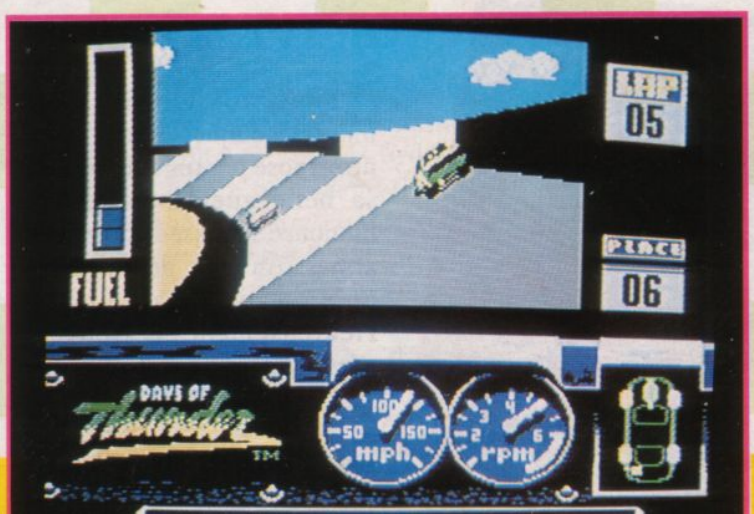
Si, comme Crevette, vous faites partie du fan club de Tom Cruise, vous avez sûrement dû voir le film *Jours de tonnerre*. Sinon, rassurez-vous : pas besoin de connaître l'histoire pour s'éclater au jeu !

Autant vous le dire tout de suite, Days of Thunder, le jeu, s'éloigne énormément du long métrage dont il est tiré. Pas de digit du petit Tom, aucune séquence du film, cette cartouche se contente de reprendre les scènes de course en **NASCAR**. Ça tombe bien, c'était sûrement ce qu'il y avait de mieux !

ILS SONT FOUS CES RICAINS !

Les lecteurs perspicaces se demandent certainement ce qu'est la NASCAR. Crevette m'a fourni une explication détaillée que je vais tenter de vous résumer. La NASCAR est une course sur circuit présentant deux particularités majeures. *Primo*, elle ne met pas en scène des bolides délirants, type F1, mais des voitures de tourisme quasiment semblables à celles que vous voyez tous les jours. Notez bien que j'ai dit « quasiment » ! En effet, ces caisses ont quand même été modifiées pour atteindre des vitesses de pointe de 350 km/h, ce qui n'est pas mal du tout. *Secundo*, les circuits présentent une caractéristique intéressante : tous les virages sont en pente, ce qui assure de belles gamelles quand on les prend à fond. Autant dire que les sensations fortes sont garanties dans ce sport complètement inconnu chez nous mais très prisé aux USA. Après avoir joué à Days of Thunder, on comprend les raisons de cet engouement.

2



1

WAOUH !

L'intérêt majeur de ce sport automobile résidant dans les sensations éprouvées, il n'était pas évident de le retranscrire sur console. Les concepteurs de cette cartouche ont choisi de proposer des graphismes assez simples afin de privilégier l'effet de

vitesse et le réalisme de l'animation. Pari réussi : Days of Thunder propose la meilleure animation en 3D jamais réalisée sur NES. On s'y croit vraiment et les virages sont particulièrement impressionnants. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, ce jeu propose, au début et à la fin de la partie, des **digitalisations sonores** qui font exploser les limites de la machine. Pas à dire, les programmeurs ont bien assuré.

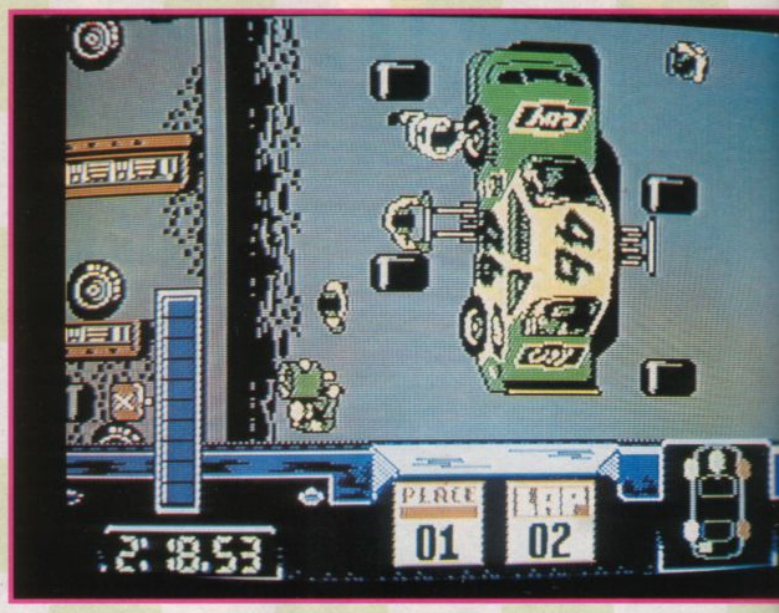
REGARDE, JE DECOLLE...

Comme dans la grande majorité des jeux de course auto, le programme vous demande d'abord de faire vos preuves dans un parcours de qualification : seul sur le circuit, vous devrez faire quatre tours en réalisant le meilleur temps possible. Les commandes sont assez simples (un bouton pour accélérer, un autre pour freiner et passage des vitesses automatique) et ne devraient pas poser de problème. Par contre, il n'est pas évident de prendre les tournants à grande vitesse : les premières fois, on oublie de ralentir et on se retrouve irrésistiblement déporté vers la rambarde. Mauvais pour les pneus ! Ensuite, on tombe généralement dans l'excès inverse : on aborde les virages à vitesse d'escargot et les temps réalisés sont à hurler de rire. Ce n'est qu'avec de l'entraînement que vous parviendrez à ralentir juste ce qu'il faut pour frôler la balustrade sans la toucher : la classe totale...

C'EST PLUS DE LA NASCAR, C'EST DU STOCK-CAR

Si vos temps sont corrects, vous pourrez alors passer aux choses sérieuses : une vraie course sur l'un des principaux circuits US. Le nombre de tours à accomplir dépend du circuit : de 6 à 30, on peut dire que l'éventail est large. Vous serez cette fois-ci confronté à des concurrents et votre place de départ dépendra du temps réalisé lors des qualifications.

Un des principes majeurs de la NASCAR est que tous les coups sont permis. Vous pourrez donc bloquer vos adversaires ou, mieux encore, les envoyer promener dans le décor, en bref, réaliser tous les coups qui ne sont pas autorisés en formule 1 (sauf lorsque Senna traîne sur le circuit). Mieux vaut en profiter car si vous ne le faites pas, les autres ne se gêneront pas.



5

UN PEU DE STRATEGIE

Le problème de ce sport, c'est qu'il ne vaut rien pour la santé des petites « tutures ». Pneus bousillés à force de toucher les bas-côtés, moteurs à plein régime et consommation d'essence hallucinante, les arrêts pour réparation s'imposent souvent. Lorsque le petit dessin de votre voiture, en bas de l'écran, indique que l'état du véhicule devient critique ou lorsque la jauge de fuel se rapproche du zéro, arrêtez-vous au stand. Vous devrez alors diriger vos mécanos pour qu'ils remplacent les pièces le plus vite possible. Selon vos besoins, vous avez la possibilté de changer un seul élément ou l'intégralité des pièces. Mais attention au temps : plus vous restez au stand, plus vous prenez de retard par rapport aux autres.

Days of Thunder est la **meilleure** course automobile disponible sur NES. Le jeu reste peut-être un peu trop répétitif pour plaire aux gens qui ne sont pas fans de sport mécanique. Les amateurs du genre s'éclateront comme des fous sur cette cartouche. Very good. Yeap, kid ! ■

Iggy Cruise

1- Garre aux rembarbes !
2- Y'a de la concurrence dans les virages...
3- Où elle est la photo de Tom Cruise ?
4- Petite vue du circuit avant l'épreuve.
5- Le garage en folie...

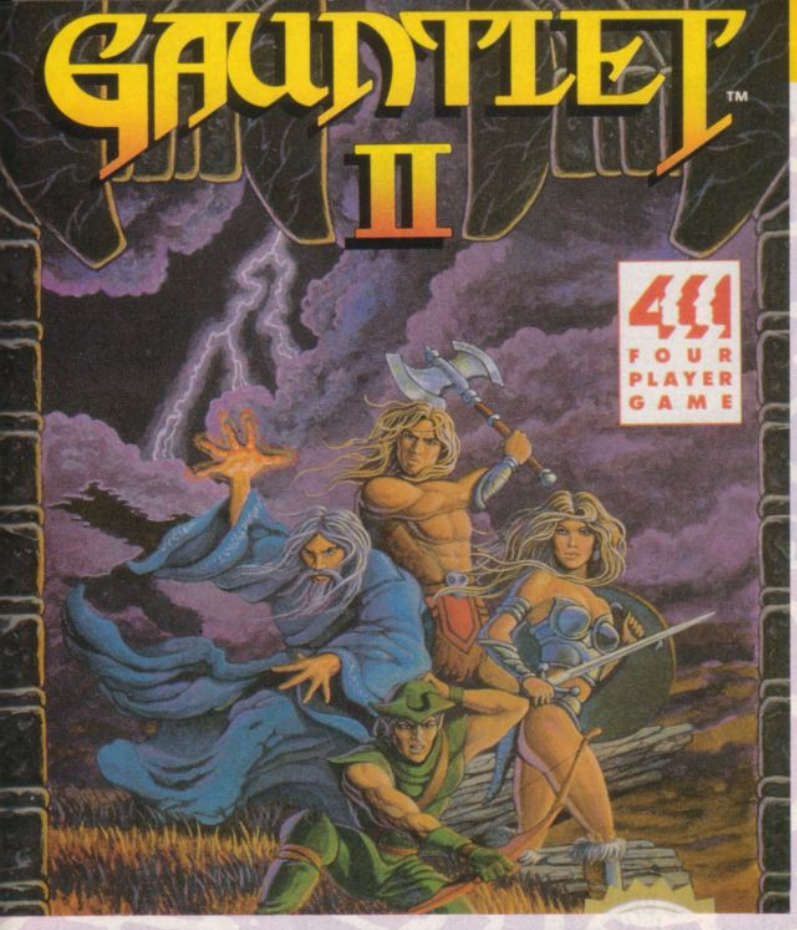
4

85%

EN RESUME

DAYS OF THUNDER

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 74 %
- Animation : 90 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %



Un zeste d'arcade-aventure, un zeste de jeu de rôle, beaucoup d'action : c'est la recette magique. Moteur ! Gauntlet II arrive sur la NES.

Ce jeu, qui avait connu en son temps un énorme succès dans les salles d'arcade, part d'une excellente idée: reprendre le monde féerique de Tolkien (note : lisez donc *Le Seigneur des anneaux*, c'est génial !) et l'utiliser non pour un jeu de rôle, mais pour un jeu d'action teinté d'aventure.

DONJONS ET BASTONS

Comme dans **Donjons et Dragons**, vous commencez par choisir votre personnage : le guerrier a de gros muscles mais peu de pouvoirs surnaturels et le magicien, au contraire, compense sa faible résistance aux coups et ses petits bras par de sacrés aptitudes à la magie. La valkyrie et l'elfe appartiennent à une catégorie intermédiaire plus équilibrée. A vous de choisir en fonction de vos goûts !

LES ENNUIS COMMENCENT

Nos amis se lancent donc dans l'exploration de donjons glauques remplis d'une foule de créatures pas très sympa : **Fantômes**, **Fantassins**, **Démons** et **Gladiateurs**, on se bouscule pour vous faire la peau ! Ses monstres ne seraient pas trop dangereux s'ils n'avaient pas la mauvaise habitude de débouler en groupe. Le seul moyen pour les en empêcher est de détruire les générateurs qui les font naître. Mais croyez-moi, il y en a un bon paquet ! Les choses se corsent à mesure qu'on progresse : dans les niveaux supérieurs, les créatures sont de plus en plus nombreuses et de nouveaux ennemis particulièrement coriaces apparaissent (comme la Mort elle-même, ou encore des sorciers invisibles, des flaques d'acide et des dragons).

VIVEMENT LA QUILLE !

Au milieu de ces dangers, pensez à récolter des objets : les clés qui permettent d'ouvrir les portes (nooon... si !), la nourriture qui régénère les personnages, et surtout les potions de magie qui donnent des super pouvoirs.

Pour ne pas se lasser, chaque niveau apporte un plus : sorties qui se déplacent, passages secrets, nouveaux dangers et bien d'autres petites choses de ce genre relancent constamment l'intérêt. Voilà une idée qu'elle est bonne ! Vous trouverez également des salles de bonus.

UNE SAINE AMBIANCE DE CAMARADERIE

Jouer en solitaire, c'est out ! Aujourd'hui, la mode est au jeu à plusieurs... Gauntlet avait été la premiere borne d'arcade qui permettait à quatre personnes de s'amuser en même temps. Grâce au

1

2

3

4

5

NES Four Score, on retrouve cette possibilité. Autant dire que, comme d'habitude, le jeu s'en trouve transfiguré : déjà pas mal tout seul et marrant à deux, Gauntlet est carrément hillarant à trois ou quatre. On peut s'entraider ou faire des coups en vache à ses partenaires (et c'est là où ça devient vraiment drôle !). Lorsque j'ai poussé Pedro dans un champ électrique, il a moyennement apprécié et m'a poursuivi partout pour me faire la peau... Dans les niveaux où on peut toucher les autres personnages avec ses armes, l'ambiance est chaude.

Plus drôle encore : par moment, une espèce de boule vous lance un sort qui attire sur vous tous les monstres du tableau. Comme on ne peut se débarrasser de ce sort qu'en touchant l'un des autres joueurs et en lui refilant la poisse, toute notion d'amitié disparaît. Dans Gauntlet, il y a des moments où vos pires ennemis ne sont pas les créatures des donjons mais vos propres partenaires. Mais pour survivre le plus longtemps possible, vous devrez oublier vos rancœurs et vous allier au cours des passages difficiles.

TOUS LES PLAISIRS D'UN VRAI JEU DE CAFE

Il n'est jamais évident d'adapter une borne d'arcade sur console, surtout sur 8 bits ! La NES et la Master ne sont plus à la pointe de la technique et ont souvent des problèmes pour retranscrire la superbe réalisation de ce type de jeux. Pourtant, dans le cas de Gauntlet II, c'est une réussite totale : les graphismes sont très beaux et très détaillés, les scrollings d'une fluidité surprenante et les bruitages... les bruitages... que dire ? Ils sont hallucinants : en cours de jeu, vous aurez droit à des digitalisations vocales qui figurent parmi les plus belles que nous ayons jamais entendues sur console, 16 bits comprises (non, je ne parle tout de même pas de la Neo Geo !). En plus, il y en a un sacré paquet : comme au café, c'est un vrai plaisir d'entendre une voix parfaitement compréhensible commenter chacune de vos actions. Le jeu est un peu facile, mais avec **100 niveaux différents**, vous aurez quand même de quoi faire !

Seulement agréable lorsqu'on joue seul, Gauntlet II est vraiment un programme délirant à plusieurs. A acheter impérativement en même temps que votre NES Four Score. J'y retourne : Crevette et Wonder sont en train de jouer sans moi, les chiens ! ■

Iggy ne se sépare jamais de sa hache

1- Zoli tout plein les décors...
2- Le trésor ou le générateur ?
3- Trois contre un, c'est pas très fair play !
4- La valkyrie possède toutes les clés et la potion.
5- A quatre, qu'est-ce qu'on se marre...

PETITS CONSEILS

- Lorsque vous jouez seul, évitez le magicien : il n'a aucune chance sans personne pour le protéger.
- Laissez le magicien récupérer les potions magiques et réservez les clés aux personnages costauds : il y a souvent des monstres derrière les portes.

87%

EN RESUME

GAUNTLET II

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure shoot then up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 93 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 93 %

GHOULS'N GHOSTS

Au panthéon des meilleurs jeux vidéo, à la droite de Super Mario, se trouve une serie mythique dont le premier épisode s'appelait Ghosts and Goblins.

Ce jeu ayant fait un carton en borne d'arcade, Capcom, son concepteur, exploita le filon et mit immédiatement en chantier la suite de cette aventure. Ainsi naquit Ghouls and Ghosts qui remporta un succès encore plus retentissant. Déjà adapté sur Mega D. et Super G., ce superbe épisode finit aujourd'hui sa carrière sur Master. Dernier hommage avant que Capcom ne termine le troisième volet de la série (exclusivement sur la Super Famicom) qui devrait normalement s'intituler **Arthur's Quest.**

TRISTE SIRE...

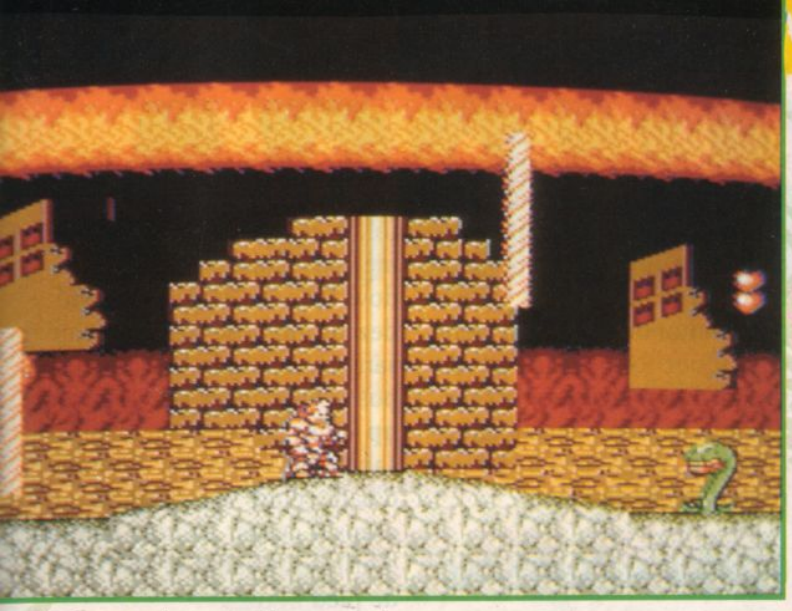
Il était une fois un preux chevalier dénommé Arthur... Dans Ghosts'n Goblins, Arthur avait réussi à repousser **Loki**, le Maître du Mal, qui tentait d'investir le territoire de **Lexet**. Mais voilà que, dans ce nouvel épisode, Loki tente à nouveau de s'emparer de Lexet ! Il paralyse ses habitants à l'aide d'un sort magique et kidnappe la princesse **Tamara** (non, ça ne se mange pas !). Quand Arthur entend les cris de détresse de celle-ci, il reprend les armes et part immédiatement à la recherche de Loki pour le détruire. A vous de jouer... Et bonne chance !

CHAUDE AMBIANCE !

La topographie générale de Ghouls and Ghosts n'a rien de très original ! De longs tableaux, horizontaux pour les trois premiers et multidirectionnels pour les trois derniers, tous terminés par un monstre de fin. Là où cela devient nettement plus intéressant, c'est qu'une fois le dernier monstre détruit (le monstre des mouches), vous ne pourrez pas affronter Loki tout de suite : le jeu vous renvoie au tout début ! Et c'est reparti pour un tour !

Mais cette fois, vous trouverez sur votre chemin une arme magique : **les boules de feu**. Après vous être retapé tout le parcours, en possession de cette arme magique, vous aurez l'autorisation d'affronter le Maître du Mal ! Si vous le terrassez, votre quête arrivera enfin à son terme et vous retrouverez la princesse saine et sauve.

La grande force de Ghouls'n Ghosts, c'est de proposer des tableaux très différents les uns des autres et, surtout, très surprenants. Ses décors vous plongent dans une ambiance « heroïc fantasy » sans la moindre faute de goût ! La présente version les reproduit intégralement : le **cimetière** du level 1, l'**orage** sur la forêt hantée du level 2,



3

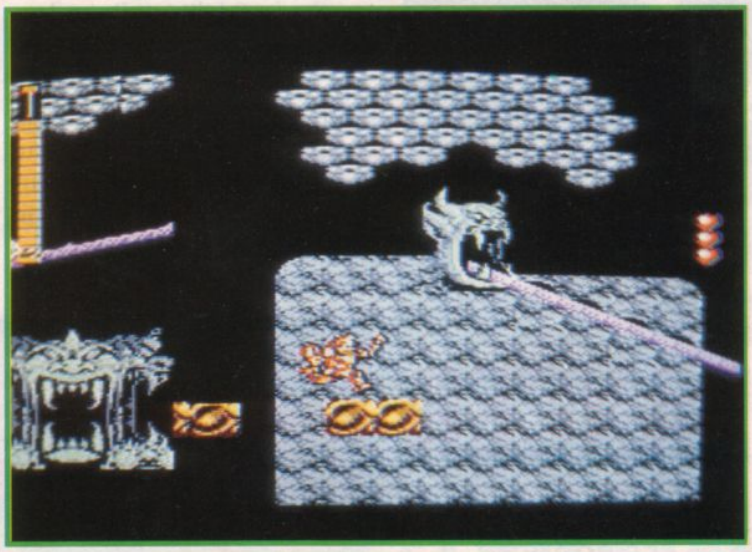
la **lave** et les tremblements de terre du level 3, les longues **langues** de monstres du level 4, les **cristaux** géants et la pente glacée du level 5 et, pour finir, le château de Loki !

LES ME... LES MEME... LES MECHANTS !

Je peux vous dire qu'il y en a un paquet ! Les plus habituels sont des **morts vivants** à capes bleues tenant des faux.

2

Dans un genre moins offensif, on peut citer les **charognards** du premier tableau et, plus méchants, les petits **Ghouls** volants du dernier qui viennent vous #*%*$ la vie ! Mes préférés restent quand même les gros **Ghouls** qui vous vomissent sur la tête : c'est écœurant mais ça fait bien marrer ! Côté monstre de fin, c'est tout aussi gratiné ! On passe d'un géant à tête télescopique à un oeil-nuage, en passant par un lion de feu... Sans oublier, assis sur son trône, Loki rouge de colère...



4

AUX ARMES... ETC.

Les armes occupent une place importante dans Ghouls'n Ghosts. Sur Master, par rapport aux autres versions, la gestion des armes est originale. D'habitude, les bonus proposant de nouvelles armes apparaissaient au hasard sur le chemin d'Arthur. Ici, il en va tout autrement. Pour changer d'arme, il faut détruire les fameux **coffres à trésors** de Ghouls and Ghosts ! Ces coffres ont, eux aussi, bien changé ! Ils s'ouvrent désormais sur un menu donnant le choix entre des armures de meilleure qualité et, de temps en temps, des armes différentes. Mais il faut être patient : les coffres renferment trois fois sur quatre un magicien que vous devez détruire, faute de quoi il vous transforme en vieux pépé ou en canard. Les armures vertes, rouges et or possèdent en plus un pouvoir magique (tonnerre, feu ou bouclier) qui n'est pas vraiment d'une très grande utilité.

5

LA COPIE ETAIT PRESQUE PARFAITE

Ghouls and Ghosts sur Master était un pari difficile. Les programmeurs ne s'en sont pas trop mal sortis, quoique j'aie quand même quelques objections à leurs faire : la détection des collisions n'est pas toujours à la hauteur (un ennemi passe à trois pixels de vous et vous mourrez quand même !), la jouabilité n'est pas excellente et pour finir (c'est le plus grave), les « continues » infinis rendent le jeu beaucoup trop facile. Cela dit, les graphismes sont très corrects (tous les tableaux de l'arcade sont respectés) et idem pour la bande sonore... Et puis Ghouls and Ghosts est un titre tellement culte, que même sur huit bits cela ne se rate pas ! ■

Crevette de Montfort... charcutier !

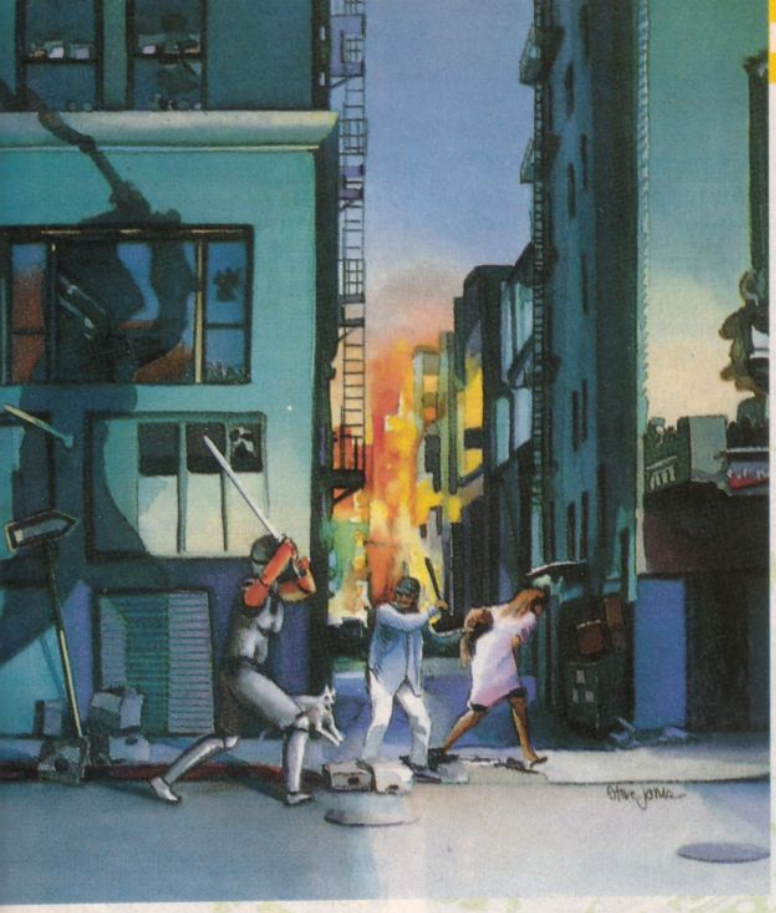
1- Sur cette version, les coffres se transforment en portes !
2- Hé, ça va pas la tête !
3- Les niveaux sont fidèles à l'original.
4- Que de mauvaises langues !
5- Voilà ce que c'est que d'avoir la tête dans les nuages...

84%

EN RESUME

GHOULS AND GHOSTS

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 88 %



SHADOW DANCER

Et ça continue encore et encore... Shinobi faisait déjà son éternel retour sur Master S., voici qu'il s'y met sur Mega D. !

Tout le monde se souvient du choc qu'avait créé The **Revenge of Shinobi** sur Mega D. : après la longue série de suites sur Master S., Shinobi faisait une entrée remarquée dans le monde des 16 bits. Un an après son introduction en France, Revenge of Shinobi peut se vanter d'être resté l'un des rares jeux à avoir atteint ce niveau de perfection. L'arrivée de Shadow Dancer, la suite de cet épisode, était donc prometteuse. Voyons le résultat...

SHINOBI DEPASSE LES BORNES !

Première déception pour moi (je sais qu'elle ne sera pas partagée), le jeu console n'a rien à voir avec la version arcade originale ! Dans celle-ci, je m'étais attaché au fameux level de l'aéroport... Ici, les tableaux sont complètement différents. D'aucun diront (et ils sont nombreux !) que c'est tant mieux ! Mais personnellement, je trouve cela dommage : c'est toujours agréable d'avoir l'impression de posséder une borne d'arcade à domicile !

HISTOIRE D'EN RIRE !

Comme souvent dans les beat'em up, l'histoire n'est qu'un prétexte à baston. Pourtant, je ne résiste pas au plaisir de vous en livrer un morceau choisi : après avoir vaincu Maître **Neo Zeed**, Shinobi a bien mérité un peu de repos. Mais cela ne dure pas longtemps : un monstre reptilien (tout ce qu'il y a de plus immonde et gluant) vient d'attaquer New York et de prendre des civils en otages. Shinobi va donc devoir interrompre ses vacances et reprendre du service.

VOYAGE ACCOMPAGNE

Seule fidélité à l'arcade – et non des moindres –, Shinobi est accompagné d'un chien. Bon ! A l'origine c'était un loup blanc, mais on fait comme si on n'avait rien remarqué... Ne croyez pas qu'il soit là pour faire de la figuration ! Au contraire, il est très utile pour les ennemis difficiles à approcher : au moindre de vos ordres, il bondit sur eux et les immobilise le temps que vous les détruisiez. Mais s'il se fait toucher durant sa course, il rétrécit au lavage...

ETOILES A MATELAS

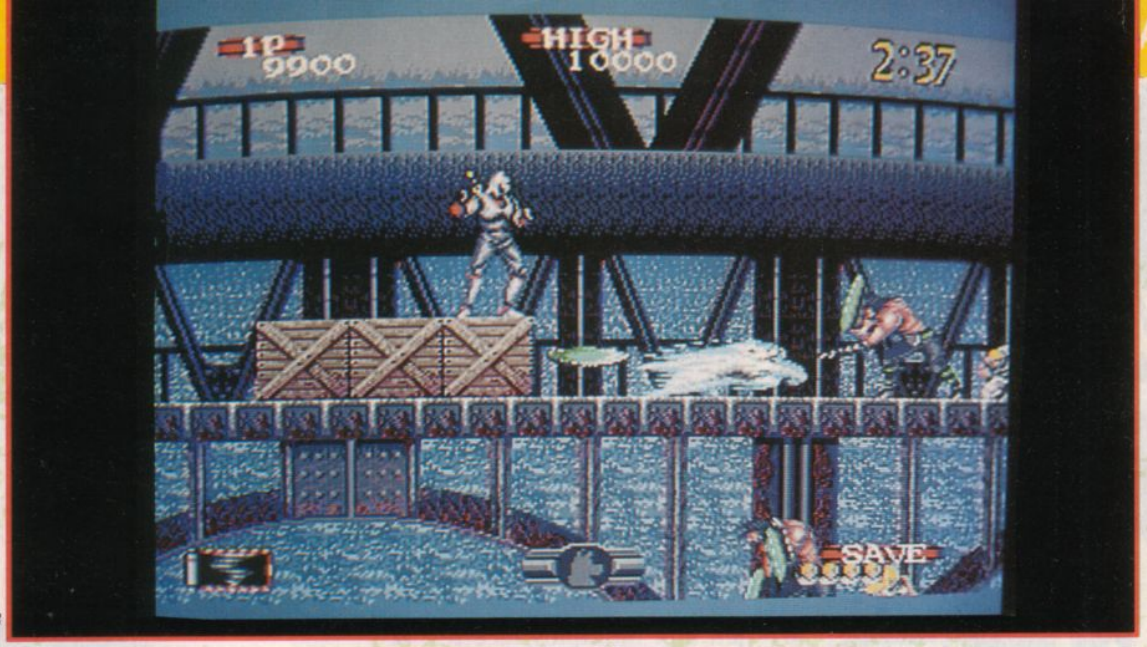
C'est une bonne occasion pour enchaîner sur les autres moyens dont dispose notre ninja pour casser la tête à ses ennemis. Comme dans Revenge of Shinobi, vous disposez des fameux shurikens qui font tout le charme et l'exotisme des ninjas. Et dans Shadow Dancer, vous en possédez un nombre infini (même sans cheat mode !). Vous disposez également de « **Power up** » qui augmentent la puissance de votre tir. Comme d'hab', pour les combats au corps à corps, Shinobi utilise d'office son sabre et ses coups de pied !

EH, CREVETTE, T'AS OUBLIE DE PARLER DES OPTIONS !

Ah oui, tiens, c'est vrai ! Avant de commencer la partie, un menu d'options est à votre disposition. Vous pouvez sélectionner votre niveau de difficulté (il y en a 3 au total), le fait de disposer ou non de shurikens, la combinaison de boutons que vous préférez, ou les douces mélodies du sound test...

1

2

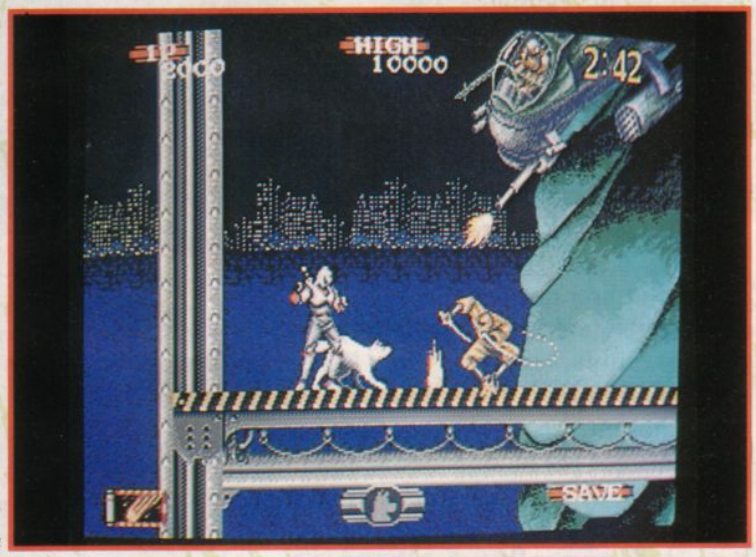


3

VUE SUR LA MORT

Pour terminer ce tour d'horizon, parlons un peu du paysage et de ce que l'on y rencontre. Les premiers levels, ceux dans lesquels la ville est en feu, sont particulièrement laids (cela n'engage que moi !). Ça manque de relief, les couleurs des immeubles sont ternes et le pseudo-effet de chaleur en arrière-plan a beau être techniquement réussi, c'est une catastrophe visuelle ! Je préfère m'extasier devant le nombre de scrollings différentiels utilisés pour imiter l'eau et le ciel du level 2-1 (celui du pont).

Au level 3, vous gravissez **la statue de la Liberté** sur un échafaudage : superbe, grandiose, animation impeccable, rien à redire ! Les deux niveaux suivants sont plus banals : l'un se déroule dans une grotte et l'autre dans une sorte de remise composée de plusieurs chambres. Chacune de ces chambres contient un type d'ennemi... Et justement, voilà la transition rêvée pour aborder ces ennemis ! Ils sont de deux types bien distincts : les soldats et les monstres de fin de niveau. Dans le premier cas, vous rencontrez des tas de flics pourris armés de guns, de ninjas d'opérette ou, plus ennuyeux, de « big barbares » qui vous balancent leurs gros boucliers tranchants. Quant aux monstres de fin de niveau, les deux premiers sont particulièrement faciles à « destroyer », mais cela se complique avec celui de la statue de la Liberté : il est équipé d'énormes scies circulaires ! Le trajet jusqu'au monstre de fin de jeu, le reptile, n'est pas très long, mais il s'avérera délicat si vous ne possédez que dix « continue » et pas un de plus...



4

5

ARRETEZ TOUT !

Bon ! Il serait peut-être temps que Shinobi prennent sa retraite ! Shadow Dancer est un très bon jeu : bonne jouabilité, bande sonore de qualité, etc. Mais il ne retrouve pas la pêche et la fraîcheur de l'épisode précédent. Cela respire le déjà vu. Ça nous fera tout de même patienter jusqu'à la sortie de **Sonic the Hedgehog** ■

Crevette,
ninja mais plus jamais

6

1- Ça chauffe pour Shinobi !
2- Des « bonus stage » inutiles et chiants !
3- C'est votre chien qui fait tout le boulot !
4- La statue de la Liberté comme vous ne l'avez jamais vue !
5- L'otage est bien gardé...
6- Le dernier level n'est pas fantastique.

90%

EN RESUME

SHADOW DANCER

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 95 %
- Son : 92 %
- Animation : 92 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 89 %

1

Dick Tracy est l'un des plus beaux héros de l'Amérique. Peut-être même trop beau et trop américain : Dick reste en France un sombre héros ! Olé !

Tout commence par une histoire à bulles. Les années 30 sont folles et les USA ont déjà une génération d'avance, en bien comme en mal, sur les autres pays ! Et si les bandes dessinées ne courent pas les rues, les gangsters, eux, s'y épanouissent. Entre deux guerres des gangs et autres gros coups, on les retrouve, sur papier, à la poursuite de Dick Tracy, un flic incorruptible toujours couvert d'une gabardine jaune et d'un Borsalino assorti ! Ses jokes caustiques, ses gadgets (bien avant James Bond !) et ses bagarres chorégraphiées le propulsent aux côtés de Mickey dans le cœur des yankees. Quelques décennies plus tard, le personnage issu du génie de **Chester Gould** se retrouve sur grand écran. **Warren Beaty**, le gigolo d'Hollywood et le dernier en date des boys friends de Madonna, assume le double rôle de réalisateur et d'acteur principal. Le film est un chef-d'oeuvre, hélas mal compris des Européens... Sega nous fait plaisir en l'immortalisant sur Mega D. !

EH, CREVETTE, ARRETE DE RACONTER TA VIE !

Bah, un peu de culture, ça ne fait de mal à personne ! Dick Tracy atterrit donc sur Mega D. sous la forme d'un jeu aux multiples facettes. Il s'agit bel et bien d'un jeu d'action ! Pas de place pour la stratégie, seuls les réflexes comptent. Mais l'action n'est pas répétitive pour autant, car Dick Tracy dispose de plusieurs moyens de défense qui changent en fonction des levels. Je m'explique ! Prenons, par exemple, le premier tableau (1-A) : Dick possède un révolver et une mitraillette. Le tableau se compose de deux plans. Les ennemis du premier plan sont au même niveau que Dick et, pour les éliminer, notre « smart flic » ne peut utiliser que son révolver... classique ! Mais dans le même temps, au fond de l'écran, d'autres gangsters apparaissent, se déplacent, puis finissent par lui tirer dessus. Un petit coup de sulfateuse se révèle nécessaire pour leur passer l'envie de recommencer. La mitrailette s'utilise comme dans les jeux du type Operation Wolf ou Dynamite Duke (en mieux réussi !) : quand vous tirez, un curseur se balade à l'écran sous vos ordre. Tout ce qui passe dessous est refroidit pour l'éternité.

2

ILS TOMBENT A « POING » NOMME !

Dans certains tableaux, plus de flingue, plus de mitraillette : Dick ne peut utiliser que ses célèbres coups de poing contre ses adversaires. Et puis, entre chaque level, un **bonus stage** en forme d'exercice de tir vous détend un peu. Trois cibles, correspondant aux trois boutons de la console, s'affichent une seconde. Chacune de ces cibles peut être une figure amie ou ennemie, à vous de ne pas vous tromper quand vous appuyez sur la détente !

EN VOITURE, SIMONE !

Les tableaux défilent de droite à gauche, mais de temps en temps, le décor stoppe. Devant une ruelle sombre, une voiture stationne et voilà quatre mafiosos qui en descendent pour vous faire

la peau ! Lorsque l'écran se fige, c'est quelquefois mauvais signe : vous êtes peut-être devant l'un des grands chefs de **Big Boy** (l'ennemi juré de Dick). Face à face meurtrier... D'ailleurs, à ce propos, il faut noter ce qui m'apparaît comme le seul gros défaut de Dick Tracy. Défaut si gênant qu'il nuit

4

3

fortement au plaisir et à la durée de vie du jeu ! Lors des rencontres avec les bras droits de Big Boy, si vous leur tirez dessus et que vous les touchez, il se mettent à clignoter mais continuent leur va-et-vient comme si de rien n'était ! Dans le premier tableau, avec **Itchy**, ça peut passer. Mais avec des types comme **Prunface** ou **Lip Manlis**, non seulement ils continuent de courir, mais en plus vous ne pouvez les empêcher de vous tirer dessus puisque, lorsqu'ils clignotent, vos propres tirs ne leur font rien ! Ça démoraliserait le meilleur des flics ! Par contre, très bon point, les poursuites en voiture arrivent au bon moment pour casser le rythme. Et comme ces scènes sont très bien réalisées, on prend du bon temps.

ON S'FAIT UN FILM EN CARTOUCHE ?

Dick Tracy est une bonne adaptation. Les graphismes sont très corrects, bien qu'on puisse regretter qu'ils ne retrouvent pas vraiment les couleurs acidulées du film. L'animation est excellente et la bande sonore est tout ce qu'il y a de plus classique sur Mega D. Mais, comme souvent sur cette machine, le jeu n'est ni assez difficile, ni assez vaste, pour assurer une durée de vie proportionnelle à son prix ■

Crevette, le Warren Beaty de la rédaction !

1- Dick Tracy ou Dynamite Duke ?
2- Dick l'acrobate
3- Le "bonus stage" ... éclatant !
4- Face à face avec Lip Manlis.
5- Petit clin d'oeil à la BD...

5

88%

EN RESUME

DICK TRACY

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 91 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 49 %
- Player Fun : 89 %

ADVENTURE ISLAND

アドベンチャーアイランド

Sous un nom d'emprunt, le célébrissime Wonder Boy arrive sur la Core. Arrête de sauter au plafond, Wonder Fra, tu vas abîmer la peinture !

Parallèlement à ses excellentes créations originales (PC Kid, Gunhed, Super Star Soldier...), Hudson s'est fait une spécialité de la pompe pure et simple des grands hits sur autres consoles : après **Neutopia**, fameux clone de **Zelda**, voici Adventure Island qui n'est autre que la copie, au pixel près, de **Wonder Boy III** sur la Master S. Qui a dit « tricheurs » ?

OH TOI, TOU N'AS PAS CHANGEEEE...

Vous connaissez tous l'aspect de ce cher Wonder Boy : un petit gamin adorable aux cheveux blonds. Eh bien, oubliez-le ! Quelques minutes après le début du jeu, notre héros préféré se retrouve métamorphosé en ignoble lézard. Pas très cool comme plan... Le but de l'aventure consistera donc à retrouver la croix qui seule peut lui redonner sa forme originale. Au passage, il faudra en profiter pour défaire les six dragons qui terrorisent la contrée : le dragon **Meka**, le dragon **Momie**, le dragon **Capitaine**, le dragon **Daimyo**, et enfin le terrible dragon **Vampire** qui garde la croix. Du boulot en perspective !

Etre transformé en monstre n'a pas que des mauvais côtés. Wonder possède dans ce jeu la capacité de changer d'apparence : après chaque victoire sur un dragon, il prend la forme d'un animal différent (souris, piranha, lion ou faucon). Chacune de ces formes possède évidemment les pouvoirs et les faiblesses qui lui sont propres. Ainsi, le faucon paie-t-il sa capacité à voler par l'impossibilité de se protéger avec un bouclier. Pour jongler avec les différentes formes, vous avez accès à une chambre de transformation vous permettant de prendre n'importe quelle apparence à volonté...

COUPE-CHOUX ET PROTECTIONS

En général, les jeux d'arcade-aventure sont truffés d'objets divers, quelquefois utiles (mais néanmoins superflus) et d'autres fois carrément indispensables à votre progression... Au chapitre « pas indispensable, mais bien utile quand même », la balle de feu, la flèche ou l'éclair sont des moyens de défense efficaces. Ils sont limités à une seule utilisation, mais vous avez la possibilité de les garder en réserve pour les passages difficiles. Le boomerang est intéressant dans la mesure où il revient après avoir été lancé. Mais là encore, on peut finir le jeu sans lui.

2

1

D'autres ustensiles sont indispensables pour progresser dans le jeu. Outre les **clés** qui permettent d'ouvrir les portes fermées (NDR : et d'enfoncer les portes ouvertes...), c'est le cas du **sabre du tonnerre**, du **sabre magique**, de **l'épée Muramasa** (l'arme la plus destructrice du jeu), ainsi que des diverses **armures magiques**. Obtenir ces armes n'est pas évident : elles ne sont pas disséminées au hasard dans le jeu, comme les précédentes, et vous devrez faire appel à vos cellules grises pour les trouver...

ENFIN RICHE !

Dans Adventure Island, les ennemis sont bien évidemment très nombreux : chaque fois que vous en tuez un, il libère une **pièce d'or**. Récoltez-en le plus grand nombre et, lorsque le pactole sera suffisamment élevé, vous pourrez faire un tour chez les commerçants pour faire vos emplettes... Mais attention ! L'argent n'est pas tout : les marchands peuvent très bien refuser de vous vendre, surtout si vous ne possédez pas suffisamment de points de charme ! Pour améliorer vos chances, récoltez donc des pierres de charme, ou portez une armure...

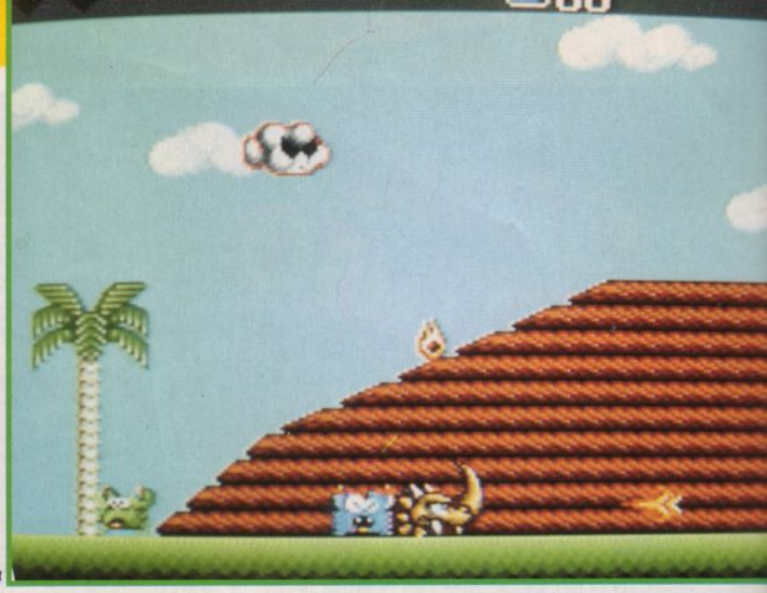
Wonder Boy dispose d'une réserve de points de vie symbolisée par des petits cœurs. Des bonus (en forme de cœurs justement, original, non ?) permettent d'améliorer sa santé. Mais le plus intéressant reste le médicament de **résurrection**, dont le nom veut tout dire...

EVERYTHING ALRIGHT

Les paysages sont particulièrement variés : fonds sous-marins, campagne, forêt, mondes volcaniques, châteaux, vous n'aurez pas le loisir de vous ennuyer ! Pour rester dans la tradition japonaise, les tableaux sont truffés de bonus et de passages secrets. Vu la longueur du jeu, on apprécie le « continue » et la possibilité de reprendre la partie à l'endroit où on s'était arrêté (grâce à un système de mots de passe). De toute façon, si vous étiez bloqués, n'oubliez pas que notre ami Wolfen a publié le plan complet du jeu dans *Player One* 4.

La réalisation de Wonder Boy – pardon, Adventure Island – n'est pas ce qu'on a fait de mieux sur Core. Bien sûr, graphismes, animations et bruitages sont bien meilleurs que sur Master, mais, vu les capacités de la console, on aurait pu espérer mieux. Par contre, niveau intérêt de jeu, il n'y a rien à dire : cette cartouche est **ultra jouable** et d'une richesse étonnante (comptez au minimum 2 semaines pour gagner, dixit Wonder Fra). C'est quand même le plus important ! Un vrai régal pour les fans d'arcade-aventure qui ne sont pas toujours gâtés sur Core ■

Wonder Iggy in copy world



4

5

1- Le premier dragon est identique au monstre de fin de Wonder Boy II.

2- Ouh, il n'aime pas la plongée sous-marine !

3- Utilisez la flèche contre le nuage...

4- Sauter correctement est le b.a.-ba pour Adventure Island.

5- Dangereux, le monde des laves !

86%

EN RESUME

ADVENTURE ISLAND

- Console : CORE G.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 76 %
- Animation : 75 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 91 %

Au vu de certains jeux, on se demande parfois où les concepteurs voulaient en venir... Avec Gain Ground, on n'a pas fini de se poser la question !

Bizarre, vous avez dit bizarre ? C'est en effet le sentiment qui prédomine lorsqu'on vient de passer plusieurs heures sur Gain Ground ! Cela commence déjà par une histoire abracadabrante. Supposons-nous dans un futur lointain... Le sport national est une sorte de simulation de combat à laquelle assistent des centaines de milliers de spectateurs entassés dans une arène géante. Version moderne des gladiateurs ? Dans le mille ! Haute technologie oblige, c'est un **super ordinateur** qui contrôle tout cela. La suite est téléphonée : l'ordinateur se détraque, les spectateurs se retrouvent pris en otages et les guerriers humains sont figés dans des blocs de glace. Pour sauver tout ce petit monde en déroute, trois braves combattants prennent les armes et vont s'opposer aux centaines d'androïdes ennemis... Il est grand temps que les Nippons arrêtent le saké !

1

LES CINQ TEMPS DE LA DEFENSE

Le match qui va vous opposer à ces androïdes débiles se déroule sur cinq rounds. Chaque round (divisé lui-même en dix stages) se déroule à une époque différente. Des temps les plus reculés, où vos adversaires tentent de vous aligner au bout de leurs flèches rudimentaires, jusqu'aux temps modernes où vous slalomez entre les **lasers** et autres armes diaboliques issues du cerveau synthétique du grand ordinateur. Selon vos combattants, vous possédez un type d'arme différent : javelot, flèche, grenade... Pour en augmenter le nombre, il suffit de sauver les soldats surgelés que vous trouvez à certains endroits. Au bout d'un certain temps, vous vous retrouvez avec des guerriers très étranges qui possèdent des armes genre boomerang, bazooka, boules de feu, etc.

LE BUT DU JEU, C'EST QUOI ?

Bon, comment vous dire ça ? En fait, sur chaque tableau, après avoir sélectionné le combattant qui vous convient, vous apparaissez en bas de l'écran et devez rallier le carré marqué « **Exit** » ! Entre vous et cette sortie, il y a les barbares androïdes et bien d'autres obstacles se compliquant au fur et à mesure des tableaux. C'est tout ? Ben oui, c'est tout...

I'LL GIVE A NAME TO MY PAIN !

Diantre, que ce jeu est inutile ! Rien de transcendental du côté des graphismes et une bande sonore totalement classique. Malgré tout, les personnages répondent bien aux ordres de votre manette de jeu...

2

On ne peut pas dire que Gain Ground soit baclé. Pour preuve, la possibilité de jouer à deux. Mais le plaisir n'est pas au rendez-vous. A vouloir faire absolument original, les concepteurs sont arrivés à un résultat sans saveur... Waterloo, morne plaine ! ■

Crevette,
de Massue Pas-les-os

1- Y'a pas à dire, ils sont plus nombreux que vous !

2- Les tableaux s'enchainent et l'ennui s'installe...

65%

EN RESUME

GAIN GROUND

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 86 %
- Animation : 88 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 60 %

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

GAMEBOY+1JEU	590
GAMELIGHT	145
KLEANING KIT	195
LIGHT BOY	275
SAC TRANSPORT	99
SACOCHE CEINTURE	195

ALLEYWAY	215
AMAZING SPIDERMAN	195
AMAZING PENGUIN	165
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BUBBLE BUBBLE	275
BUGS BUNNY CASTLE	275
BURAI FIGHTER	175
CASTLEVANIA	245
CHESSMASTER	215
CURTIS STRANGE GOLF	285
CYCLES GRAND PRIX	285
DAYS OF THUNDER	285
DICK TRACY	295
DOUBLE DRAGON	285
DR MARIO	215
DRAGON'S LAIR	275
DUCK TALES	245
F1 RACE	295
GARGOYLE'S QUEST	195
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GREMLINS 2	245
HUNT FOR RED OCTOBER	295
HYPER LODE RUNNER	215
IN YOUR FACE	245
KUNG FU MASTER	275
MALIBU BEACH VOLLEY	225
MERCENARY FORCE	275
MICKEY DANGER. CHASE	245
MOTOR CROSS MANIACS	215
NEMESIS	245
NORTHERN KEN	175
OPERATION C	245
PACMAN	285
PAPERBOY	245
PUZZLE BOY	109
PUZZLE ROAD	115
RESCUE OF PRINCESS	235
R TYPE	285
ROBOCOP	245
SIMPSONS	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	245
TORTUES NINJA	275
SOCCER MANIA	285
SUPER MARIO LAND	195

ATARI LYNX

LYNX + 4 JEUX + ALIM SECTEUR 990 F

CONSOLE GAMEGEAR SEGA 990 F

ADVENTURE OF GORUBI	249
CHASE HQ	289
COLUMS	249
DEVILISH	249
G-LOC AIR BATTLE	249
GEAR STAD. BASEBALL	249
JUNCTION	249
MAPPY	249
MICKEY CASTLE ILLUS.	289
PENGO	249

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 990 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1449
ABRAHAMS BATTLE TANK	495
AIR BUSTER	475
ALIEN STORM	445
ALIEN SYNDROM	445
BARE KNUCKLE	385
BATMAN	325
BUDOKAN	445
BUSTER DOUGLAS BOXING	395
CYBERBALL	335
DANDO	475
DARIUS 2 (8 MEGA)	295
DICK TRACY	249
D J BOY	155
ELEMENTAL MASTER	375
E SWAT	195
FANTASIA (MICKEY 2)	395
FIRE SHARK	365
FLICKY	395
GAIARES	325
GHOSTBUSTERS	225
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	475
GRANADA	245
GYNOUG	395
HARD DRIVING	435
JAMES POND	445
JO MONTANA US FOOT	435
KAGEKI	495
LEGEND THUNDER STORM	495
MICKEY MOUSE	285
MIDNIGHT RESISTANCE	435
MOONWALKER	365
NEW ZEALAND STORY	395
PGA TOUR GOLF	445
POWERBALL	495
RASTAN SAGA 2	375
SHADOW DANCER	229
SONIC THE HEDGELOG	435
SPACE INVADERS 91	435
STORMLORD	395
STRIDER	445
SUPER BASKETBALL	195
SUPER MONACO GP	395
SUPER VOLLEYBALL	395
THUNDERFORCE 3	375
WONDERBOY 3	295
WRESTLE WAR	385

Séquence news

7 cours GAMBETTA
LYON

TEL 78 60 33 60

POUR VOS COMMANDES, TELEPHONER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE

21 place VIARME
NANTES

TEL 40 35 42 42

PC ENGINE CORE GRAPH X

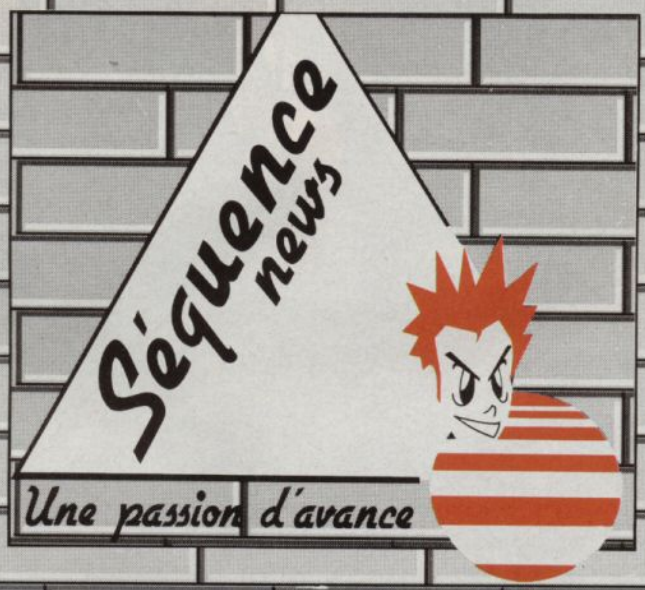
CORE GRAPHX + 1 JEU	999
COREGRAPHX+2MANETTES +ADAPTATEUR 5JOUEURS	1290
JOYPAD NEC	299
AFTERBURNER 2	349
ADVENTURE ISLAND	299
BATMAN	349
BOMBER MAN	299
CADASH	349
CHASE HQ2 - SCI	349
COLUMS	299
DEAD MOON	349
DEVIL CRUSH	299
ETERNAL CITY	349
F1 TRIPLE BATTLE	299
FINAL MATCH TENNIS	299
GOMOLA SPEED	299
HATTERIS	299
HURRICANE	349
JACKY CHAN	299
LEGEND OF TONMA	329
MOTO ROADER 2	349
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	299
OUT RUN	349
OVERHAULED MAN	349
PANG (POMPING WORLD)	299
PARASOL STAR	329
POPULOUS	379
POWER ELEVEN FOOTBAL	329
RASTAN SAGA 2	299
SILENT DEBUGGER	349
THUNDERBLADE	349
TOY SHOP BOYS	299
TRICKY	329
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
ZERO QUATRE CHAMPION	349

CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD CRAZY CARS RACING	349
CD DOWNLOAD 2	349
CD FINAL ZONE 2	449
CD HELL FIRE	349
CD IT CAME FR DESERT	NC
CD JB MURDER CLUB	399
CD L DIS	349
CD POMPING WORLD	299
CD RED ALERT	499
CD ROAD SPIRITS	379
CD SHERLOCK HOLMES	379

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU	1990
SG ALDYNES	449
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	449
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399
+ LES JEUX CORE GRAPH X	

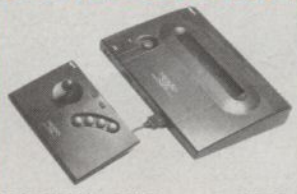


PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 F

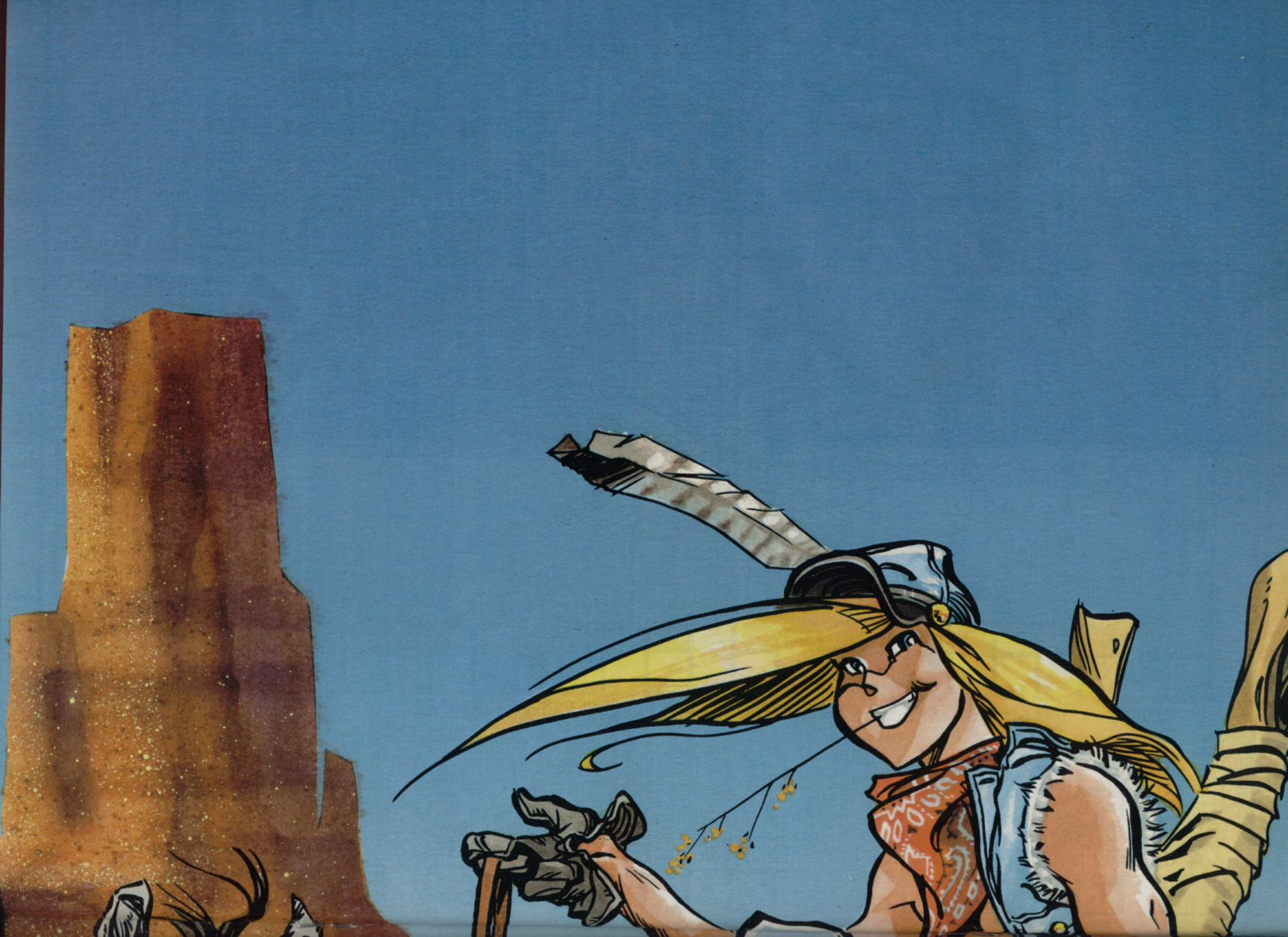
JOUEZ PARTOUT A **TOUS LES JEUX CORE GRAPHX**

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 2990 F

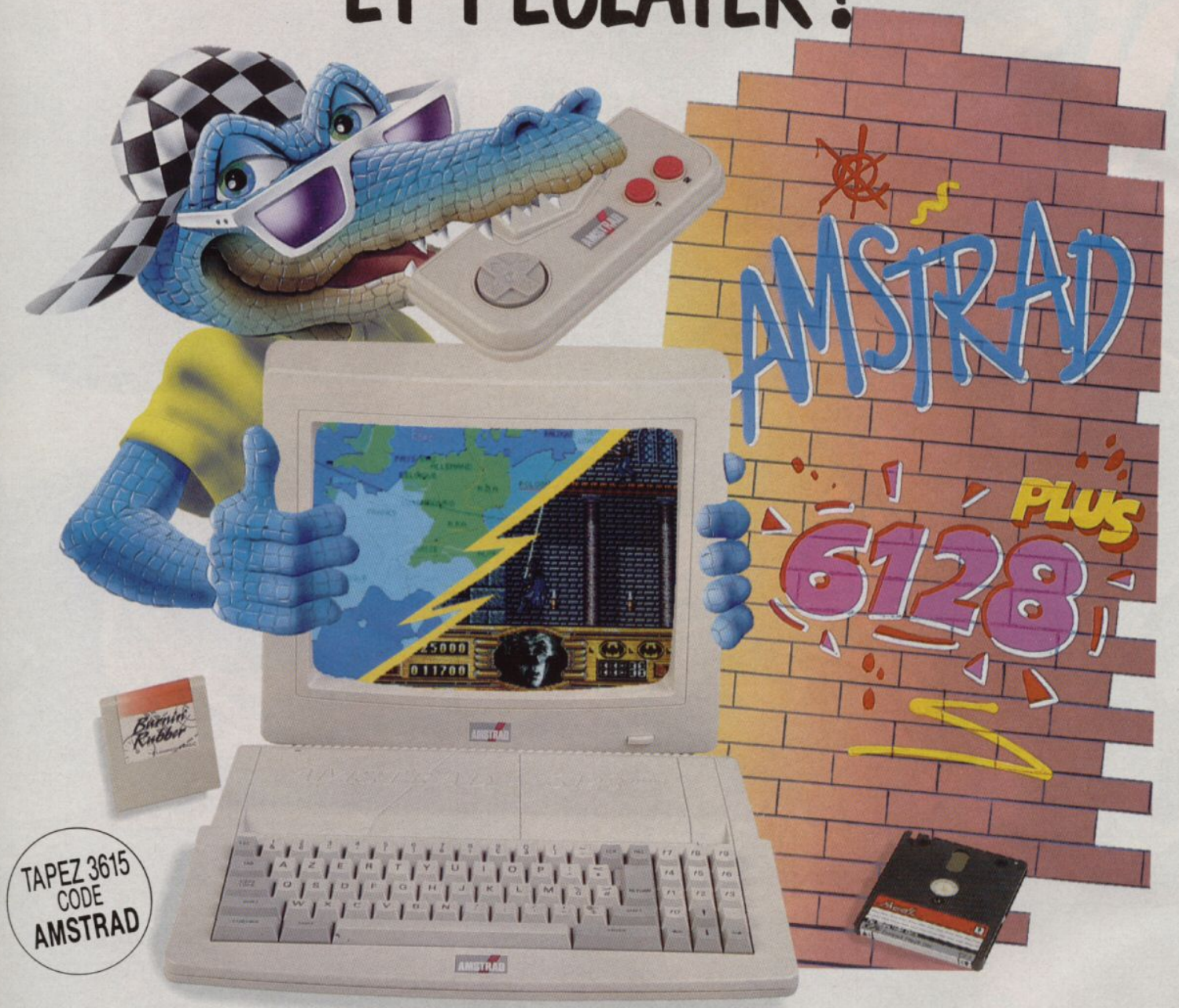


BASEBALL STAR	1290
BLUE'S JOURNEY	1390
BURNING FIGHT	1390
CYBER LIP	990
GHOST PILOTS	1390
LEAGUE BOWLING	1390
MAGICIAN LORD	1290
NAM 1975	1290
NINJA COMBAT	1290
PUZZLED	1290
RIDING HERO	1390
SUPER SPY	1390
TOP PLAYER GOLF	1390



Player
20
F. LAMY

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

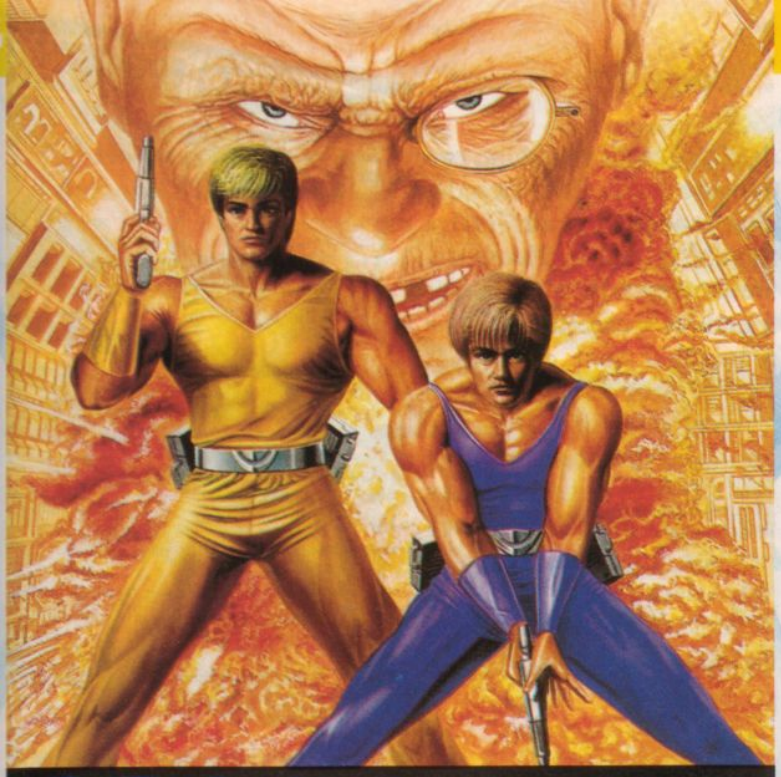
Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES



CRACK DOWN

Les jeux d'arcade du grand constructeur japonais ne sont pas forcément des monstruosités technologiques hallucinantes... Il a heureusement réalisé des petites bornes faciles à adapter sur console. Tel est le cas de Crack Down...

Un savant fou s'est installé dans une base secrète d'où il prépare – devinez quoi – l'invasion du monde. Deux braves gars bien de chez nous prennent leur courage et leur bazooka à deux mains pour apprendre les règles de politesse à cet « affreux pas beau » qui ne fait rien qu'à fabriquer des robots couverts de tentacules.

LE RETOUR DE MONSIEUR PROPRE

La gigantesque base ennemie est divisée en 4 niveaux, eux-mêmes constitués de plusieurs labyrinthes. A chaque endroit marqué d'une croix rouge, vous devez poser une bombe. Lorsque tous vos explosifs sont placés, le compte à rebours se déclenche : mieux vaut alors prendre ses jambes à son coup... Par ailleurs, entre chaque stage, vous avez droit à quelques animations des héros.

Un plan, en haut de l'écran, permet régulièrement de repérer l'endroit où vous êtes. En fait, la difficulté ne vient pas de la complexité des labyrinthes, mais des créatures qui les peuplent ! Innombrables et très variées, elles ont en commun d'être visqueuses et dangereuses. Pour faire face à cet accueil de rêve, vous utilisez abondamment les fusils mitrailleurs et autres instruments pacifiques que vous avez récoltés au cours de votre progression. Si par hasard il vous arrive de tomber à court de munition, vous devrez recourir à vos poings et à vos pieds (souvent d'une efficacité douteuse) en attendant de trouver une nouvelle arme. Heureusement, quelques « **smart bombes** » permettent de nettoyer l'écran lorsque la situation est trop critique.

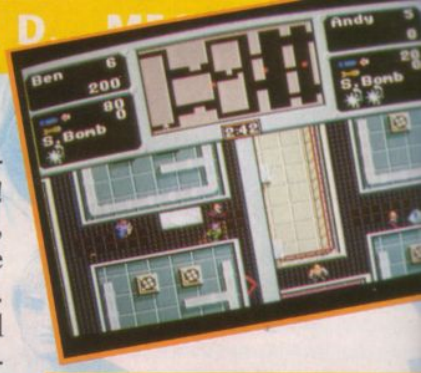
Les perspicaces qui ont bien lu l'intro de cet article me diront : « Mais s'il y a deux héros, ça veut dire qu'on peut jouer à deux ? » Gagné ! Avec un second paddle, vous pourrez faire équipe avec votre pote. Comme d'habitude, le jeu y gagne beaucoup, d'autant plus que chaque joueur dispose de sa propre fenêtre...

ÇA PETE LE FEU !

Doté d'une réalisation correcte mais pas très impressionnante, Crack Down est un jeu original dont on a du mal à décrocher... Rien à voir, bien sûr, avec les grands classiques de la Mega D., mais on s'y amuse bien, surtout à deux !

Les seuls points désagréables résident, à mon avis, dans l'action un peu répétitive et dans le niveau de difficulté trop faible : il faut nettoyer pas mal de tableaux avant de rencontrer des problèmes un peu sérieux ! Mais si vous aimez bien les jeux qui font appel à la précision et qui demandent de bons réflexes à la gâchette, cette cartouche est faite pour vous... Moi j'aime bien ! ■

Iggy, poseur de bombes (non, j'ai pas dit terroriste !)



1- Les « smart bombs » désintègrent tous les ennemis.

2- Une fenêtre pour chaque joueur, la classe !

3- Non, ce n'est pas une casse, mais le 2e niveau !

1

83%

EN RESUME

CRACK DOWN

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up / jeu de labyrinthe
- Graphisme : 79 %
- Animation : 83 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 89 %

Joie, bonheur ! Il est de retour, et avec sa fiancée... Celui à qui je dois mon surnom. C'est avec une certaine fébrilité que j'entame le test du troisième volet de la saga Wonder Boy.

Tout commence dans une profonde caverne, lorsque **Léo** et **Priscilla** partent vérifier la véracité des contes du grand-père de Léo. Là, un gentil dragon ailé leur apprend que les monstres sont de retour.

UN PETIT AIR DE REVENEZ-Y

Tout d'abord, il faut dire qu'il ne s'agit pas de la même version que sur Master S., mais bien de l'adaptation du jeu d'arcade. A l'aide de son **épée magique**, Léo libère des balles d'énergie qu'il envoie sur ses ennemis. Certains d'entre eux laissent des options qui améliorent son tir pendant une durée limitée. Chaque tableau est partagé en deux phases : d'abord une partie plate-forme, qui ressemble fortement à **Mario**, et ensuite (après être entré dans une caverne) un shoot'em up où vous affrontez le monstre de fin de niveau sur le dos d'un dragon.

A DEUX C'EST MIEUX !

Comme dans le premier épisode, votre ligne d'énergie décroît avec le temps. Lorsque vous vous ramassez des tirs ennemis (des gros ballons de plage), vous perdez un peu de votre force. Et le moindre choc contre un adversaire signifie la mort ! Heureusement, des fruits et autres friandises permettant de se requinquer sont disséminés durant votre parcours. Et il y a même des petites fées qui ont le pouvoir de transformer ces friandises en gros **gâteaux bonus**. Slurp... Miam, miam ! Le plus fun, c'est lorsqu'on joue à deux ! Il y a deux sortes de fruits : les uns pour Léo, et les autres pour Priscilla.

PAS FOLLE, L'ANIMATION !

Côté technique, graphismes et musiques sont très proches de l'original arcade. Bien que cinq tableaux manquent (ils sont initialement au nombre de 14), la variété et la longueur du jeu n'engendrent pas vraiment la monotonie. Malgré cela, on reste déçu par l'animation du jeu sur Mega D. : après **Strider** et ses arrêts sur image, nous avons ici un scroll atteint de folie qui s'accélère et se ralentit sans que l'on sache pourquoi... Comme en plus le jeu est assez facile, je ne le conseille franchement qu'aux inconditionnels de Wonder Boy ■

Wonder Boy, qui se prend pour Wonder Fra

1- Y'a un os dans l'arête !

2- Non, ce ne sont pas des monstres de fin de niveau !

3- Léo a été "trompé" par le ballon de l'éléphant...

2

3

LES CONSEILS DU PERE WONDER

Optez pour le tir en éventail dans les parcours et pour le missile dans les phases shoot'em up.

Prendre plusieurs fois la même option augmente son temps d'utilisation.

Après avoir perdu une vie, restez le plus longtemps possible accroché au dragon. C'est toujours ça de moins à traverser !

Pour terminer le jeu, il faut d'abord tuer le dragon et ensuite... A vous de jouer !

85%

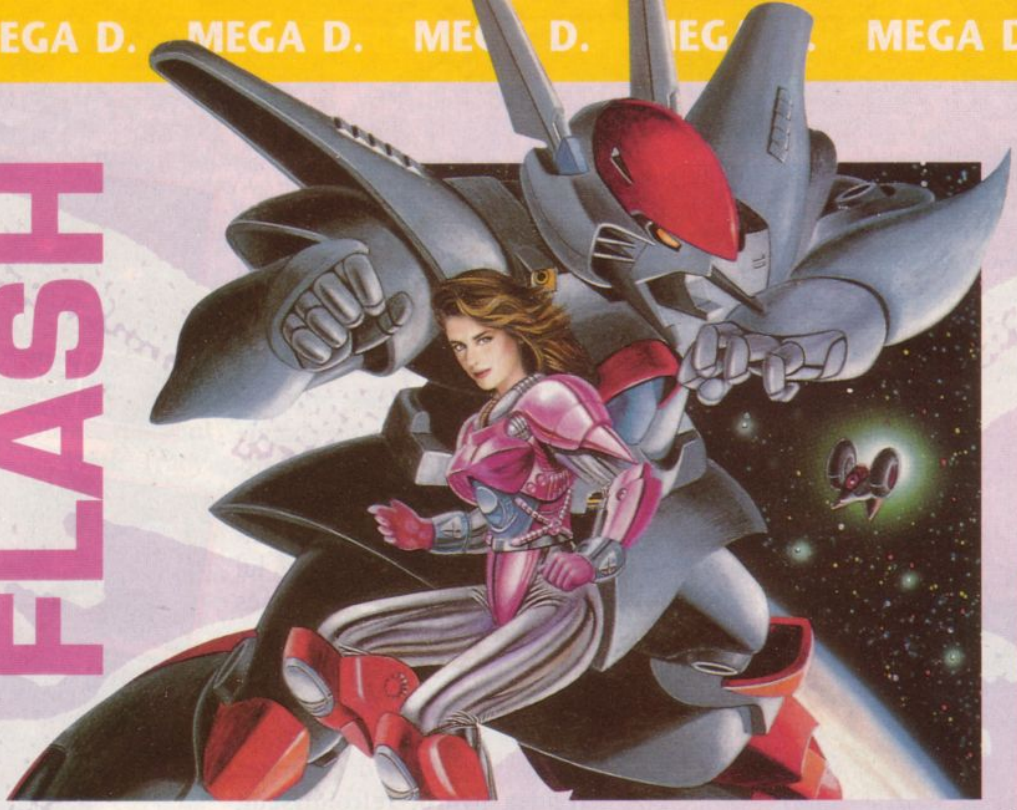
EN RESUME

WONDER BOY III IN MONSTER LAIR

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 82 %
- Animation : 72 %
- Son : 83 %
- Difficulté : 66 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 83 %

1

ARROW FLASH

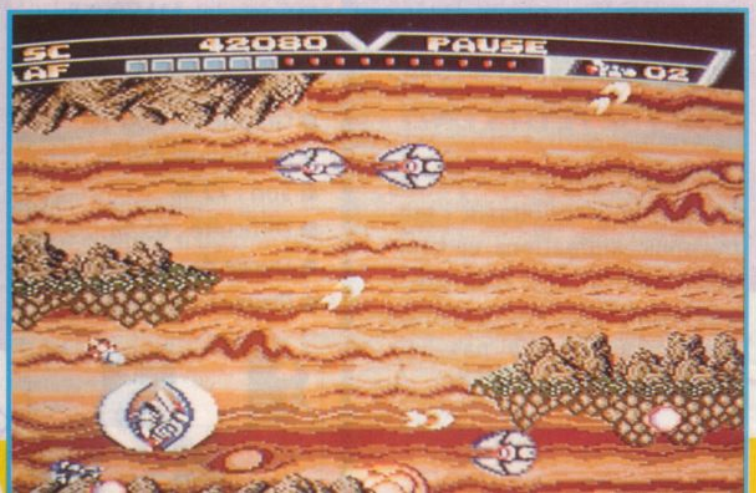


Jusqu'ici, à part After Burner II, les shoot them up disponibles sur la Mega D. faisaient un peu « cheap ». Arrow Flash arrive à point pour réhausser le niveau.

Aujourd'hui, le candidat est une candidate. Comme le montre un joli petit dessin animé, c'est en effet une mignonne petite demoiselle qui prend les commandes d'un vaisseau pour anéantir ces bâtards d'extraterrestres.

CLASSIQUE, VOUS AVEZ DIT CLASSIQUE ?

Comme la plupart des shoot them up made in empire du Soleil-Levant, Arrow Flash ne donne pas spécialement dans l'originalité. Cette fois-ci, c'est sur un scrolling horizontal qu'on part à la chasse aux aliens. Evidemment, des bonus qui se promènent à l'écran permettent de récupérer des armes plus puissantes, augmentent la maniabilité de votre engin ou donnent un champ protecteur. Les cinq levels se divisent chacun en deux parties aux décors différents et se terminent par – tout le monde en chœur – un monstre de fin de niveau.



1

L'engin de la demoiselle, très high-tech, présente deux caractéristiques intéressantes. D'abord, il peut se transformer à volonté en robot ou en vaisseau plus classique. Mais surtout, il dispose d'une arme secrète : le robot peut se transformer en **boule de feu** invulnérable, alors que le vaisseau largue d'énormes **lasers** balayant tout l'écran. Selon le choix que vous aurez fait au départ, ces armes se déclenchent soit par une pression prolongée sur le bouton

2

de tir (ce qui vous laisse sans défense pendant quelques secondes mais vous procure ensuite un armement illimité), soit par le troisième bouton (qui ne permet au contraire qu'une utilisation limitée).

THE BEST ?

Niveau réalisation, cette cartouche fait vraiment honneur à la machine. Les graphismes sont réussis, les musiques excellentes et l'animation est irréprochable : superbes scrollings sur plusieurs plans et, par endroits, effets sinosoïdaux méchamment psychés. Oubliez les horreurs de **Truxton** ou de **Thunderforce II**, ça n'a rien à voir ! De plus, ce jeu vraiment très accrocheur conviendra à tous grâce à ses différents niveaux de difficulté.

3

Sans atteindre la perfection des meilleurs shoot them up japonais, Arrow Flash se positionne sans problème comme le must du genre sur la Mega D. officielle. N'empêche qu'il serait peut-être temps d'importer Thunder force III et Gynoug ! N'est-ce pas Monsieur Virgin ? ■

Iggy être content

1- Les graphistes s'en sont donné à cœur joie.

2- Tirs spéciaux et sinusoïdes : oh le mal de crâne...

3- Zarbis les monstres de fin de niveau !

90%

EN RESUME

ARROW FLASH

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 87 %
- Animation : 94 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 88 %

PSYCHIC WORLD

Palme d'or du scénario tordu décerné ce mois-ci à Psycho World. Mais qu'est-ce qu'ils boivent les scénaristes japonais ?

Le Dr Knavik n'aurait jamais dû élever des bestioles mutantes pour ses expériences. Celles-ci se sont échappées dans la nature en embarquant **Cécile**, une de ses assistantes. **Lucile**, la sœur de Cécile, prend son courage à deux mains et part explorer la campagne à la recherche de la disparue.

1

E.S.P. TOI-MEME

Pour réussir sa mission, Lucile doit traverser cinq niveaux très longs et remplis de plates-formes. Comme on pouvait s'y attendre, de superbes monstres mutants l'attendent à la fin de chaque level. Heureusement, elle dispose d'un atout de poids : le docteur lui a donné sa nouvelle invention, l'**E.S.P.** qui lui permet d'utiliser les armes futuristes trouvées en cours de route. Au début, l'E.S.P. ne contient qu'un canon tout simple, mais par la suite les armes que vous découvrirez (ondes hydro, refroidisseur, ondes ultrasoniques) seront bien plus efficaces. L'E.S.P. permet également d'acquérir certains pouvoirs comme la **téléportation** ou la **lévitation**. Attention toutefois : chaque utilisation d'un de ces pouvoirs fait baisser votre niveau d'E.S.P. Lorsque celui-ci est au plus bas, ça sent le roussi. Atteindre un certain score ou récolter des bonus permet heureusement de le faire remonter.

La résistance de Lucile est matérialisée par une jauge de points de vie. Lorsqu'elle est vide, la petite fille meurt et vous revenez au début du niveau. Comme l'E.S.P., la réserve de vie peut être remplie grâce à des bonus disséminés dans le jeu. Dans les situations désespérées, un processus appelé « **échange** » permet dè convertir les points E.S.P. en points de vie : bien utile !

FOR THE PETITS ONLY

Psychic World n'est pas un jeu très impressionnant : graphismes, animations et bruitages sont corrects mais assez quelconques. Au premier abord, l'action n'a pas l'air trépidante. Néanmoins, au fur et à mesure, le jeu se révèle pourtant attachant : rien de transcendant, mais on s'amuse bien ! Seul problème, le niveau de difficulté est un peu trop faible pour les pros du paddle. Psychic ne laissera pas un souvenir inoubliable dans l'histoire de la Master, mais c'est un bon petit jeu pour les plus jeunes ■

Iggy

2

3

1- Utilisez le bouclier contre les monstres.
2- Pas mal le manticore.
3- Ça sent le brûlé...

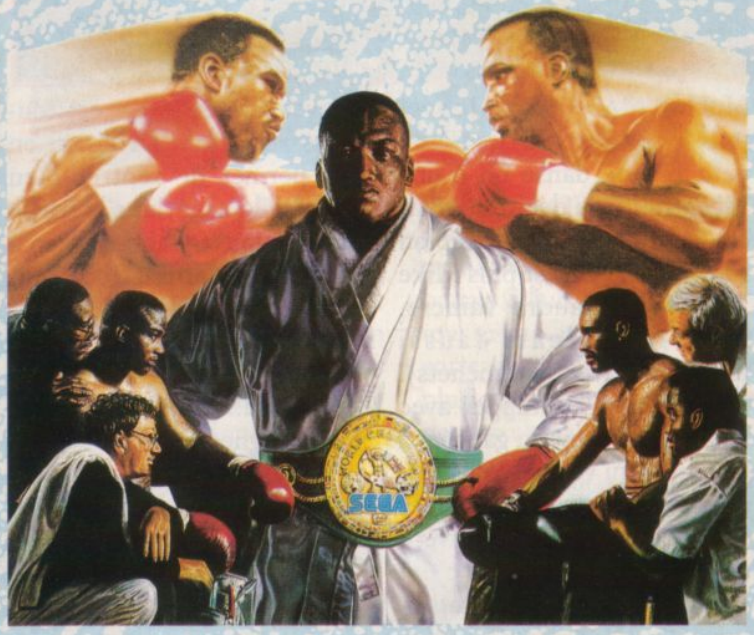
75%

EN RESUME

PSYCHIC WORLD

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 66 %
- Animation : 70 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 84 %

Heavyweight Champ



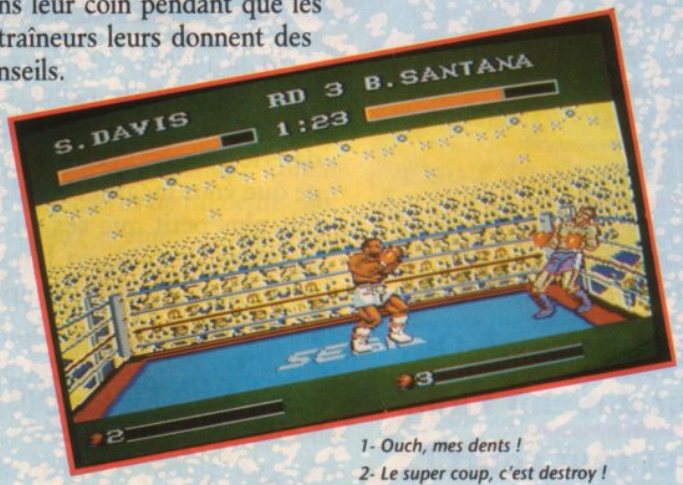
Je dois être un peu primaire ! Il n'y a rien qui m'éclate autant que les jeux où on frappe sur d'autres bonshommes. Quand ce n'est pas dans des ruelles crades contre des voyous ou des ninjas, ça se passe sur un ring... Noble art, vous avez dit noble art ?

Tiens, cette fois-ci, il y a un scénario : une première pour une simulation sportive ! Enfin, quand je dis scénario, c'est un bien grand mot : **Steve Davis**, un jeune challenger ambitieux, s'est mis en tête de devenir champion du monde poids lourd. Pour arriver à ses fins, il va devoir battre cinq boxeurs aux noms aussi peu amicaux que « **le Bouledogue** » ou « **l'Ecraseur** ».

1

ADRIENNE, ADRIENNE !

Votre joueur peut se mettre en garde haute ou basse, esquiver, lancer un gauche ou un droit. Vous disposez également de super coups qui envoient valser l'adversaire à travers le ring. C'est très efficace, mais attention : ces coups sont limités. Bien que le but du jeu soit de mettre définitivement l'autre au tapis, vous pourrez également le battre par K.O. technique (si vous l'avez fait chuter trois fois au cours du match) ou aux points. Le jeu est assez réaliste : après être tombé au sol, par exemple, vos réactions sont plus lentes... Entre chaque round, les boxeurs récupèrent dans leur coin pendant que les entraîneurs leurs donnent des conseils.



2

1- Ouch, mes dents !
2- Le super coup, c'est destroy !

La possibilité d'augmenter les caractéristiques de son boxeur est un plus : après chaque match, vous recevez un nombre de points (plus ou moins important, en fonction de la qualité de votre jeu) que vous devez répartir entre **agilité, force, résistance** et capacité d'exécuter des **super coups**. Les jours où vous aurez envie d'exploser un copain, vous pourrez opter pour le jeu à deux : un bon moyen pour régler ses comptes sans risque.

FRAPPE PLUS FORT, IL RESPIRE ENCORE !

Côté réalisation, avec ses gros personnages et son animation précise, Heavyweight Champ est vraiment très clean. Le soft est agréable et, comme toute simulation sportive, gagne beaucoup au jeu à deux. Son seul gros défaut réside à mon avis dans le nombre limité d'attaques. Trois coups, ce n'est pas beaucoup ! D'accord, la boxe est moins riche que d'autres sports de combat (comme les arts martiaux par exemple), mais on ne m'otera pas de l'idée qu'il aurait été possible de faire mieux. C'est dommage... Cette cartouche aurait pu être excellente et elle n'est que correcte. A réserver, donc, aux fans de baston ■

Mike Iggy Tyson

77%

EN RESUME

HEAVYWEIGHT CHAMP

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 83 %
- Animation : 77 %
- Son : 76 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 86 %

PUNCH-OUT!!™

It's boxing's main event!

Pour d'obscures raisons financières dont vous vous moquez certainement, Mike Tyson Punch-Out est devenu Punch-Out tout court ! Mais c'est toujours un plaisir de retrouver le nain cogneur.

Si la plupart des jeux de boxe essaient de coller à la réalité, Punch-Out donne dans le délirant ! Le personnage que vous incarnez est deux fois plus petit que ses adversaires et c'est Mario himself qui arbitre le match. Sympa : ça change un peu !

C'EST UN PEU COURT, JEUNE HOMME !

Pour devenir champion du monde, **Little Mac**, notre petit bonhomme, devra gagner 13 matchs l'opposant aux stars mondiales de ce sport. Les adversaires sont très rigolos et ont vraiment des gueules à sortir d'un cartoon. Pistol Honda, Super Macho Man, Glass Joe et tous les autres se livrent à un petit pas de danse ou à une excentricité au début du match. Pour devenir le champion incontesté, ce n'est plus Mike Tyson qu'il faudra vaincre, mais **Mr Dream** (aussi redoutable avec ses crochets).

Vous pouvez frapper avec votre poing droit ou gauche, à la tête ou au ventre. Vous disposez également d'un super coup qui vous tirera souvent d'embarras. Frapper c'est bien, mais il est aussi important de savoir esquiver. Sinon, vous ne ferez pas long feu sur le ring ! Le programme gère la fatigue : lorsque Mac devient rouge, ça veut dire qu'il commence à s'essouffler. Evitez alors tout effort, le temps qu'il se refasse une santé... De toute façon, si vous rencontrez des difficultés insurmontables, allez donc faire un tour dans les **Trucs en Vrac** de *Player* n° 9 : on vous y donne divers « cheat mode » qui fonctionnent également sur cette nouvelle version. Merci qui ?

OLDIE BUT GOODIE

Côté réalisation, Punch-Out accuse un peu son âge. Rappelons quand même qu'il s'agit de l'une des premières cartouches sortie en France et que depuis, on a eu l'occasion de voir des jeux bien plus impressionnants sur NES ! Malgré tout, l'ensemble reste convenable et le jeu est toujours aussi fun. La vision en 3D permet de rentrer bien plus facilement dans la partie et on s'amuse vraiment bien à tabasser les affreux qui sont en face... Bien sûr, Punch-Out n'est pas un jeu très intellectuel, mais qu'est-ce qu'on se marre !... Alors, n'attendez plus : cognez ! ■

Iggy s'est cassé le nez (et les dents, et les dents !)

2

1 Tu veux un tabouret, little Mac ?
2 Mario, le nain et le rital...
3 On ne rigole pas au Soleil-Levant !

3

1

79%

EN RESUME

PUNCH-OUT

- Console : NES.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 79 %
- Son : 68 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 86 %

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
170 F AU LIEU DE 187 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.
Du n°1 au n°6 :
envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro à l'ordre de Média Système Edition
A partir du n°7 :
envoyez 17 F +7 F de Frais de port = 24 F* à l'adresse suivante :
MSE, Player One, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 170 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine *PLAYER ONE*. Je joins un chèque de 170 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal *Signature obligatoire*

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ? :

PO9

* Offre valable pour France métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autres tarifs, nous consulter.

2

3

Les Japonais sont visiblement obsédés par les robots ! Avec Eternal City, c'est reparti pour un combat entre tas de tôles... Retourne à la casse Goldorak, on t'a assez vu !

Ici, le tas de tôle de service est dirigé par une charmante demoiselle qu'on ne voit malheureusement pas beaucoup. Et pour cause : elle se planque à l'intérieur de la tête dudit tas de tôle pour le diriger. Pas folle, la minette !

MES AMIS M'APPELLENT XZW3

A travers un territoire hostile, la carcasse métallique part à la recherche du chef des méchants qu'il faut, bien sûr, anéantir afin de ramener la paix sur terre (ou quelque chose dans le genre). Et pour changer, des ennemis font tout pour l'empêcher de progresser. Outre les boss de fin de niveau, assez durs à cuire, une foule d'objets métalliques, de missiles et de bêtes bizarres attaquent à tout moment. Une barre d'énergie vous renseigne sur l'état de vos circuits. **Vert** : tout va bien... **Rouge** : c'est le stress total !

1

Histoire de se retrouver moins démuni face à l'adversité, notre robot peut récupérer des tonnes d'armes et de protections en tout genre. Il peut également obtenir un booster en se plaçant au centre des chambres technologiques qu'il rencontre au hasard de l'exploration.

Une petite difficulté supplémentaire vient pimenter le jeu : vu la complexité des parcours, se repérer n'est pas toujours évident. Pour éviter les crises de nerfs, un système de code permet heureusement de reprendre le jeu au début du niveau où vous aviez été tué.

TU SEMES TES BOULONS PARTOUT...

Eternal City fait partie de ces jeux qui accrochent méchamment l'œil au premier abord. Beaux graphismes, musiques agréables et surtout très belles animations (waouh, les scrollings sur plusieurs plans !). Y'a pas à dire : c'est très joli à regarder. Mais à jouer ?... Ouais, c'est pas mal : les commandes répondent bien, les niveaux sont suffisamment grands et la possibilité d'équiper progressivement son robot est un indéniable plus. N'empêche que je n'ai pas vraiment accroché ! L'action ne brille pas par sa diversité et le tout manque cruellement d'originalité. Une fois le test terminé, ça m'étonnerait fort qu'Eternal City tourne beaucoup à la rédaction de *Player One*.

Dans le genre « petit produit de série japonais », c'est très réussi. Mais personnellement je préfère la haute couture... ■

Iggy est impitoyable mais il aime ça !

1- Tu veux les voir mes gros muscles ?
2- Les chambres donnent des armes supplémentaires.
3- Beaux, les graphismes !

73%

EN RESUME

ETERNAL CITY

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 87 %
- Animation : 89 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 72 %

POUR TOUT SAVOIR, TAPEZ "3615" CODE "AMSTRAD" !

6128 PLUS

Arrrgh ! Le 6128 Plus d'AMSTRAD a tout pour faire craquer les mordus de la micro ! C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet, prêt à brancher, avec clavier, lecteur de disquettes 3" pour lire, programmer et travailler sur logiciels (traitement de textes, bases de données, tableur, etc.), lecteur de cartouches AMSTRAD pour profiter de tous les jeux compatibles avec la console GX 4000, écran stéréo au graphisme hyper-défini, 32 couleurs parmi une palette de 4096 en version couleur, une manette de jeux ainsi que Burning Rubber, un fabuleux jeu de course automobile !

à partir de 2990 F TTC*
EN VERSION MONOCHROME

GX 4000

Boom ! Les mordus de la console s'éclatent sur la GX 4000 : imaginez 64 Ko de mémoire, un son stéréo dément, 32 couleurs parmi 4096, 2 manettes de jeux, cordon Péritel pour brancher sur la TV, et une cartouche de jeu Burning Rubber. La GX 4000 est détonnante de performances.

690 F TTC*

* Prix publics généralement constatés.

LES JEUX : 229 F TTC*

Sur cartouche AMSTRAD, pour le 6128 Plus et la GX 4000 ! Arcades, combats, courses, sports, réflexion, simulation, à un ou deux joueurs, retrouvez tous vos héros dans des aventures trépidantes ! Une foule de jeux démentiels développés par les meilleurs éditeurs aux prix de 229 F TTC*, à découvrir sur le 3615 code AMSTRAD ou en renvoyant dès aujourd'hui le coupon ci-dessous. Alors, tous à vos joysticks avec la collection AMSTRAD !

Je désire recevoir une documentation sur le ☐ 6128 Plus, ☐ la console de jeux GX 4000, ☐ les cartouches AMSTRAD.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Ville : _____

Code postal : |_|_|_|_|_|

Renvoyez ce bon à : AMSTRAD - B.P. 73
72/78, Grande Rue - 92310 Sèvres.

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

P ONE 9

Mon grand-père le disait déjà le soir au coin du feu : « Mon p'tit gars, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ». Et quand c'est Taito qui s'occupe du recyclage, pas de problème Papy, t'as raison !

Special Criminal Investigation (sous-titré Chase HQ II) vous met au volant d'une voiture de police chargée de stopper des gangsters motorisés. Pas de pitié, ces types sont dangereux !

SI TU AVANCES QUAND JE RECULE...

Le jeu reprend le même principe que le premier épisode : vous disposez d'un temps limité pour rattraper les fuyards et les mettre hors d'état de rouler... Histoire de varier les plaisirs, vous ne les arrêtez plus en leur rentrant dedans mais en leur tirant dessus. Quand leur voiture a encaissé suffisamment de balles, elle s'arrête au bord de la route et vous n'avez plus qu'à cueillir les gangsters.

On aurait pu reprocher à **Chase H.Q.** son côté un peu répétitif à la longue. Des nouveautés ont donc été ajoutées à cette seconde version pour rendre le jeu plus varié. D'abord, vous pourrez acquérir des armes supplémentaires. Ensuite, de nouveaux dangers apparaissent régulièrement : ravins, ponts suspendus, mers, camions roulant à contresens, pierres qui font office de tremplin, carrefours dangereux et bien d'autres choses encore qui relancent constamment l'intérêt. Enfin, les paysages sont vraiment très variés. Au cours de ces six niveaux d'action frénétique, on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer ! La conduite n'est pas très réaliste, mais qu'est-ce qu'on se marre !

...COMMENT VEUX-TU QUE JE T'ARRETE ?

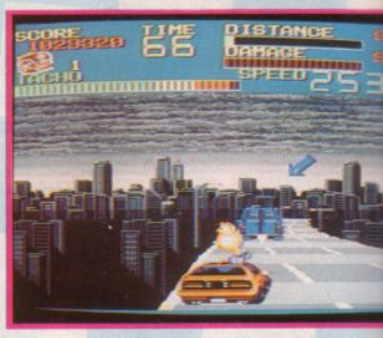
Niveau réalisation, S.C.I. décoiffe encore plus que Chase HQ. Les graphismes assurent, l'effet de vitesse est vraiment hallucinant et l'animation méchamment fluide. Certaines scènes, comme la traversée de la ville sur un pont suspendu, sont parmi les plus impressionnantes jamais vues sur console. Histoire d'enfoncer le clou, on a même droit à des musiques et à des digitalisations sonores. Résultat : on retrouve **toutes** les sensations de la borne d'arcade, ce qui est un prodige compte tenu de son niveau...

Le seul reproche (mais est-ce vraiment un reproche ?) qu'on puisse faire à Chase HQ II réside dans son « continue » : au lieu de vous replacer au début du niveau, il vous permet de reprendre la course à l'endroit exact où vous étiez arrêté. Cela facilite les missions mais nuit à la durée de vie. Que ça ne vous dissuade pourtant pas d'acheter le jeu : après tout, rien ne vous oblige à utiliser cette option !

Encore plus beau, impressionnant et accrocheur que les déjà excellents Chase H.Q. et OutRun, S.C.I. est la meilleure course « action » disponible sur console. Si, comme moi, vous préférez les sensations fortes au réalisme, il vous la faut absolument. J'adore ! ■

Iggy, de plus en plus fier de sa Core, ah que ouais !

2



3

1- Classieux l'hélico qui largue des armes.
2- Attention, transport d'enfants !
3- Un petit coup de bazooka pour le chauffard.

1

90%

EN RESUME

S.C.I.

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive/shoot them up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 97 %
- Son : 81 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 94 %

VALIS III

Pas vraiment nouveau mais tellement beau, Valis III sur CD-Rom se présente comme une quête de longue haleine au cours de laquelle de nombreuses crises de nerfs vous guettent. Petits joueurs s'abstenir...

Il est bon de le rappeler, le CD-Rom est le seul support qui permette aux programmeurs de développer de véritables petits dessins animés (en introduction et pendant le jeu). Ce n'est que de la poudre aux yeux, c'est vrai, mais qu'est-ce que c'est impressionnant ! Tout ça pour vous dire que Valis III est doté de DA à faire tomber tous les amateurs du **Club Dorothée**. Bref...

AU DEBUT, C'EST FACILE...

Valis III possède un indéniable air de **Legendary Axe** (je dis ça pour ceux qui connaissent). En effet, dans ces deux jeux, vous vous déplacez à travers une multitude de décors « plate-formiques » et devez friter un maximum d'adversaires. Tout dans la finesse...

Au départ, vous ne dirigez qu'un seul personnage (de sexe féminin). Par la suite, ce personnage sera accompagné d'une, puis de deux alliées, lorsque vous aurez suffisamment avancé dans le jeu (touche Run pour « zapper » entre les personnages). En effet, ces trois héroïnes (machos, passez votre chemin !) possèdent différentes capacités d'attaque et il est préférable d'en sélectionner une en particulier face à certaines situations. La femme au fouet, par exemple, est la plus efficace contre les scorpions.

... MAIS ÇA NE DURE PAS !

Hormis vos adversaires proprement dits, il vous faudra également vaincre les pièges constitués par... le décor. Certaines plates-formes, par exemple, sont trop éloignées pour qu'on puisse les atteindre à l'aide d'un simple saut. Il faut alors « glisser » littéralement sur le vide (direction Bas + Run)... Plus loin, au niveau de l'eau pour être exact, vous constaterez que malgré tous vos efforts il vous est impossible de sauter sur certaines plates-formes. Seule solution : utiliser votre pouvoir magique (direction Haut + bouton 2) afin de transformer vos ennemis en pierre. Vous n'aurez plus alors qu'à vous servir de ces pierres pour atteindre les endroits inaccessibles. Vicieux, non ?

Finalement, on peut dire que Valis III est un jeu très bien réalisé ! Il utilise correctement les capacités du support pour lequel il a été adapté ■

Christophe

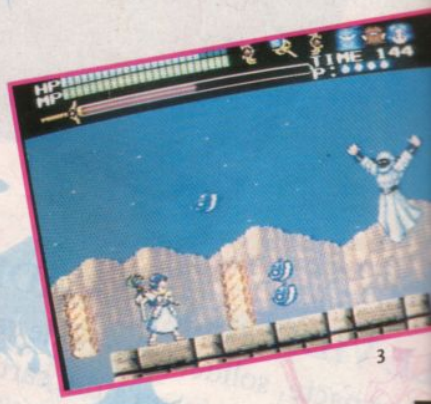
1- En haut de la cascade, tourmentez le monstre volant !

2- Evitez les flèches et ne vous laissez pas entraîner par le courant !

3- Observez les gestes de ce boss : ils sont révélateurs !

1

2



3

90%

EN RESUME

VALIS III

- Console : CORE G. CD-ROM
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 86 %
- Animation : 90 %
- Son : 96 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 92 %

La sélection NINTENDO™

ACCESSOIRES SHOP

190F

En cadeau pour toute commande : une figurine de Super Mario !

HAUTEUR

LE DOCK DE RANGEMENT NES

Vos cartouches Nintendo commencent à traîner partout, exposées aux chocs et à la poussière ! Cette boîte de rangement est la solution ! Jusqu'à dix cartouches peuvent y être rangées, à l'abri de l'usure grâce à sa porte coulissante. Commandez-le vite... Vos cartouches sont fragiles !

65F les 5 boîtes

LE VIDEOGAME CADDY NES

Compacte, solide, la boîte de rangement Vidéo Game Caddy protège jusqu'à dix cartouches Nintendo ! Le couvercle assure une sécurité maximale et conserve vos cartouches à l'abri de la poussière.

110F

LES COFFRETS PLASTIQUE NES

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

*Nintendo, Game Boy, VideoLink, Super Mario sont des marques déposées de Nintendo Inc.

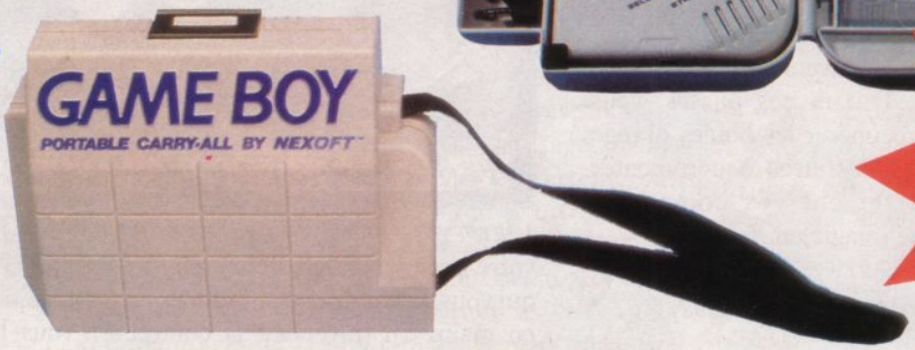
LA SACOCHE GAME BOY CARRY ALL

Pour voyager tranquille avec votre Game Boy, voici la sacoche Carry All. Elle permet de transporter, en plus de la console, tous les éléments indispensables à son bon fonctionnement : huit jeux, le casque stéréo, le VideoLink, l'adaptateur secteur/batterie rechargeable, plus des piles ou un autre accessoire de votre choix ! Tout cela dans une mallette petite, légère et équipée d'une bandoulière. Un objet indispensable !

Pour vos VOYAGES 260F

LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !



OFFRE SPECIALE 150

SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.

(Frais de port exceptés. Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

SIGNATURE (des parents pour les mineurs) :

ACCESSOIRES :	QTE	PRIX
TOTAL :		
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT :		20 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 francs pour frais de remboursement).

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

SPELLCASTER

(pour Master S.)

Action, aventure, magie et même shoot'em up se mêlent dans Spellcaster pour former un cocktail détonnant. Ce mois-ci, très peu de plans mais, en revanche, une aide de jeu complète...

Dans Spellcaster, vous incarnez un personnage nommé Kane. Au départ de l'aventure, vous venez tout juste d'achever vos études des arts de la guerre. Le principe du jeu est simple : il s'inspire des jeux vidéo vulgairement dits « de rôle ». La phase aventure s'effectue à l'aide de six ordres, allant du simple déplacement à la magie remarquablement gérée. La seconde phase, l'action, consiste à traverser des contrées hostiles. Durant ces phases, vous devrez récupérer les boules orange et bleues destinées à agrémenter respectivement vos compteurs d'énergie (magie) et de santé.

1- La pyramide : tuez la chauve-souris et récupérez le marteau de guerre.

AVERTISSEMENT

S'il s'avérait que, malgré cette aide de jeu, vous vous retrouviez bloqué en mode aventure, c'est que certains détails vous auraient échappé. Dans ce cas, retournez aux endroits précédemment visités et n'hésitez pas à vous servir de tous vos sorts, même s'ils vous semblent complètement inadaptés à la situation. N'oubliez pas que si, grâce à cet article, vous savez où aller, votre console, elle, ne le sait pas ! Je m'explique : vous ne pouvez accéder aux divers lieux composant le monde de Spellcaster que si un indice ou un renseignement vous a été fourni en cours de jeu.

Après l'attaque d'un temple et le non-retour de la patrouille envoyée pour enquêter, **DAIKAK**, votre maître, vous ordonne de faire la lumière sur ces exactions. Vous avez votre premier indice géographique qui vous permettra de prendre le jeu en main. En traversant la contrée vous menant au temple, vous découvrirez la phase action la plus représentative du jeu. Arrivé au temple, familiarisez-vous cette fois avec la phase aventure. Pour cela, n'hésitez pas à abuser des commandes, même de façon farfelue, afin de retourner finalement au temple **SUMMIT**.

L'ENQUETE COMMENCE

Après que Daïkak vous a enseigné le dernier sort constituant votre grimoire, « **Password** », tout commence réellement. En rapportant à votre maître ce que vous avez appris, une nouvelle indication géographique vous permettra d'aller à la ville d'Izumo. Vous y rencontrerez Kuma qui se révèlera être un précieux allié. Accepter un plat de ses spaghettis, par exemple, vous évitera d'avoir à invoquer Mars pour vous guérir de vos blessures. Vous économiserez ainsi vos points d'énergie. Vous serez amené à repasser plusieurs fois par Izumo. A chaque fois, en parlant avec Kuma, vous bénéficierez de quelques repères dans le scénario bien embrouillé du début. Passez au temple et là un premier combat vous opposera à un membre de la famille IWATO. Lorsque vous en serez venu à bout, vous récupérerez un charme à utiliser ultérieurement.

Vous entrerez en possession d'une Epée de KUSANAGI factice après avoir été mis à l'épreuve par **JUKAK**. Une nouvelle fois, retournez au temple Summit et faites part de vos découvertes à Daïkak. Montrez-lui l'épée et le charme : un nouveau lieu vous permettra de continuer vos investigations. Allez au Mont **MIWA** et visitez ensuite les alentours. Vous arriverez à un temple où vous devrez affronter **WAKAHIKO**. Dans ce combat, même s'il est ardu, évitez d'utiliser votre magie : récupérer les points d'éner-

gie perdus est long, n'utilisez donc vos sorts qu'avec parcimonie.

L'étape suivante est le lieu saint de Kashima où vous combattrez un monstre de feu, gardien de l'**Epée de Branche**. A ce moment, vous pourrez vous permettre d'utiliser le sort « kannon ».

L'OCEAN

En arrivant au bord de la mer, vous verrez une jeune fille se faire emporter dans un tourbillon. Vous devrez agir au plus vite pour lui éviter une mort certaine. Pour cela, seuls vos pouvoirs magiques sont requis.

Ensuite, vous serez invité à vous restaurer chez elle. Son père, de bonne grâce, acceptera de vous louer un bateau. La première chose à faire est de vous diriger dans le secteur E-2 (voir plan). Plongez et utilisez le sort de circonstance contre les morts vivants. Vous aiderez ainsi le moine fantôme présent à trouver le repos éternel auquel il aspire. En échange, vous récupérerez un luth. Lorsqu'on en joue, cet instrument a pour effet non seulement de détruire les esprits qui peuplent l'océan, mais aussi de calmer la furie des vagues entourant la case C-1. Auparavant, visitez les secteurs A-1, A-3 et D-4, vous y trouverez divers objets augmentant votre potentiel de départ.

Le tourbillon qui ravage la case C-1 cache en réalité un temple marin. Là encore, un fantôme vous implorera de lui offrir le repos éternel. En échange de quoi, il vous remettra la véritable **Epée de KASANAGI**.

2- Très impressionnant, mais que de la gueule !

3- Le vaisseau spatial : placez le bras de Daïkak sur la marque de la main.

L'ENQUETE CONTINUE...

Une nouvelle fois, vous devrez vous rendre à Izumo. Vous y ferez votre première rencontre (plutôt mouvementée) avec la princesse Asaka Iwato et son frère. Mais à ce moment, les Iwato se feront attaquer par un énorme serpent volant... Vous devrez intervenir en tirant sur la tête arrière du monstre. A la suite de ces événements, vous entrerez en possession de la balle de **SHIMAZU** qui vous sera indispensable à **KAKOGEN**. C'est en ce lieu que se trouve l'entrée d'un vaisseau spatial protégé par un champ de force à désactiver.

L'indice géographique suivant que vous obtiendrez est le Mont **HINOKAMI**. Deux monstres peuplent ses plaines volcaniques. Le second, assez anachronique, vous posera certainement des problèmes. En vous échinant patiemment à tirer sur son œil, quand il est ouvert bien sûr, vous parviendrez à le tuer et à récupérer son bras. C'est l'objet qui vous manquait pour faire décoller le vaisseau.

LA PYRAMIDE

A présent, la difficulté de la phase aventure commence à se corser... L'entrée de la pyramide est cachée derrière les buissons. A vous de la trouver ! Ensuite, explorez la première partie pour retrouver la pointe de la pyramide, pointe que vous devrez placer au sommet de l'édifice. La seconde entrée, sur le côté sud, s'avère être le début de vos tourments. Evitez de vous aventurer derrières les portes inutiles, mais passez quand même voir la statue du dieu hindou (genre Vishnou ou Shiva) afin de ramasser un nouvel objet complétant votre équipement. Mais avant toute chose, en pénétrant dans la pyramide, pensez à tuer la chauve-souris pour récupérer le **marteau de guerre** indispensable.

La confrontation avec le démon qui hantent ces lieux fera appel à votre sens inné du code d'honneur de la chevalerie ! Une jeune femme véritablement possédée vous attaquera : il faudra la ramener à la raison pour réussir à vaincre le vassal du ténébreux seigneur.

LE MONDE SOUTERRAIN

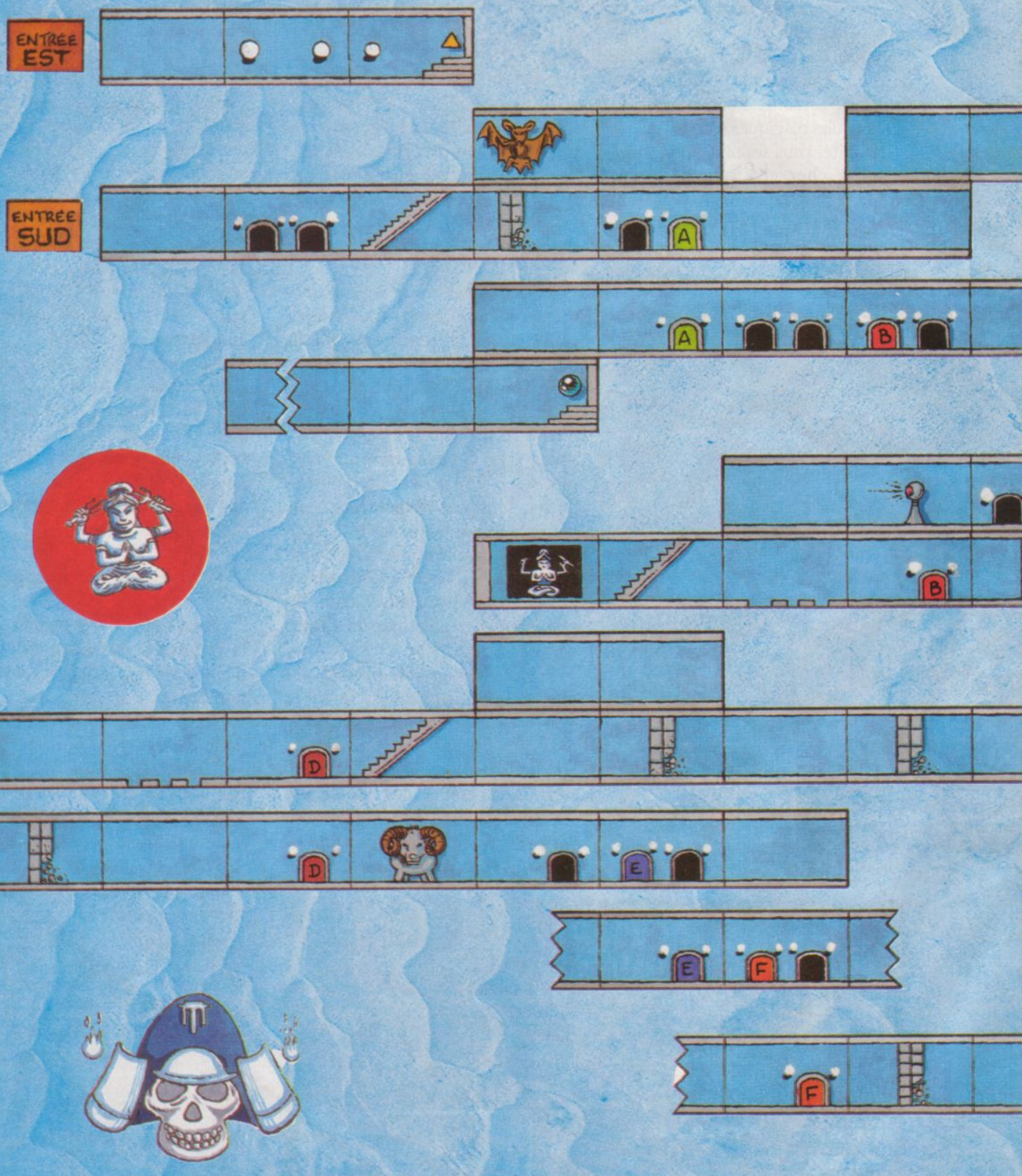
Nous approchons maintenant de la fin, mais le plus dur reste à venir... Bien qu'ils se déroulent sur un nombre restreint de pages écran, les palabres et les allers-retours d'un point à l'autre n'en finissent plus.

Un passeur finira tout de même par vous amener sur les berges de **YOMOTSU**. De ce côté-ci de la rivière n'habitent que des démons et des dieux. Au temple d'**INAZAMI**, vous rencontrerez l'une de vos plus précieuses alliées en la personne de la déesse elle-même. Pour atteindre votre but ultime, elle vous assignera une mission digne d'une quête religieuse : celle de retrouver un miroir magique... Le temple suivant est celui de YOMOTSU, gardé par un cerbère mélomane. Vous devez retrouver la harpe qui permet d'ama-

4- Jukak, gardien de l'épée de Kusanagi.

SPELLCASTER

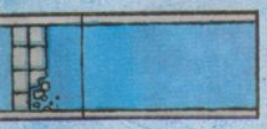
(pour Master S.)

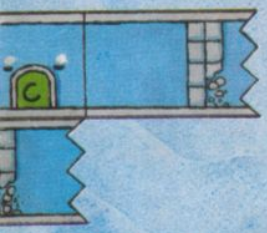


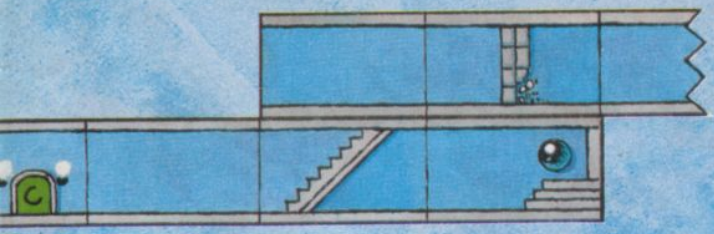
douer ce gardien. A TOKI PLAINS, il faut tout d'abord localiser la harpe à travers les failles du rocher. Utilisez la commande « Look » et, sans bouger d'un poil le curseur, validez votre choix. Lorsque vous aurez appris à jouer de la harpe, le cerbère vous laissera voir son maître.

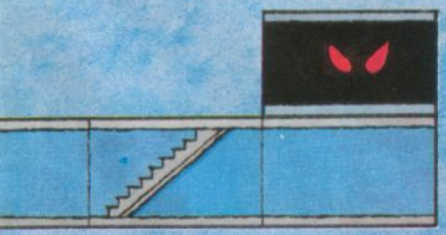
Ensuite, rendez-vous à **MISTY CROSSING** pour affronter le dieu du tonnerre et voler l'Epée de Furie. Le sort « hatten » est quasiment indispensable dans ce combat. Une fois découvert le passage secret menant à **HOLY BRIDGE**, la suite des opérations se déroule à droite du temple de Yomotsu. Après avoir résolu une petite énigme, vous affronterez l'un de vos derniers adversaires à l'aide du sort de vol. Celui-ci vaincu, vous entrerez en possession du miroir magique...

Avant de rendre une dernière visite à **IZANAMI**, ayez la patience de stocker jusqu'à 500 unités d'énergie. La déesse vous dévoilera les derniers points obscurs de cette énigme et vous prodiguera ses derniers conseils.









INCROYABLE, UN FINAL SHOOT'EM UP !

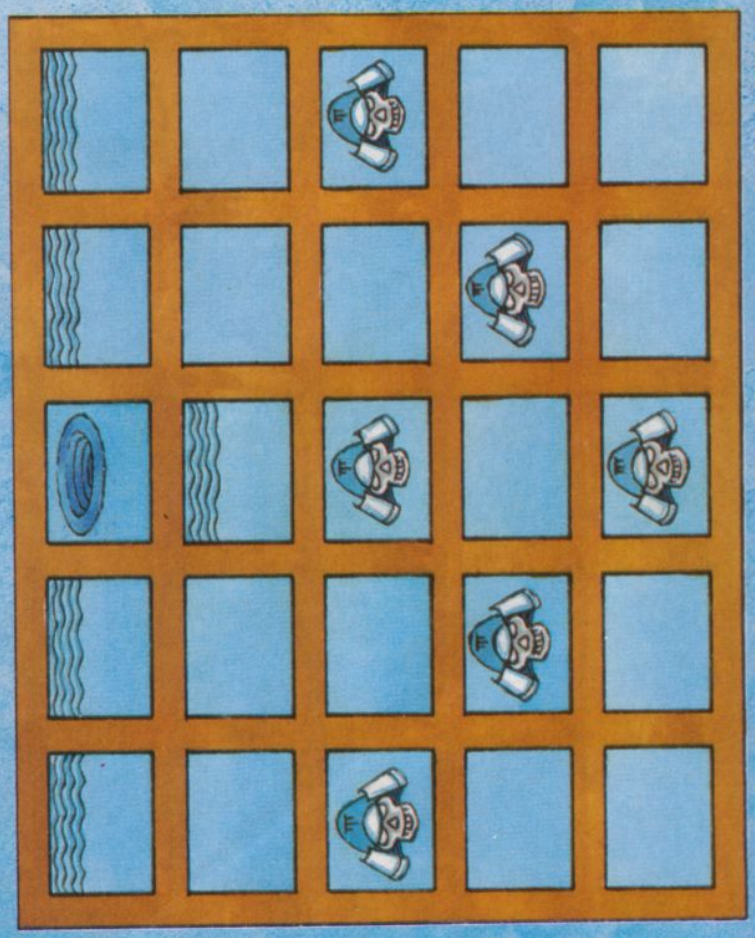
Pour une fois, j'avoue avoir été séduit par la fin d'un jeu. Mais il m'a tout de même fallu une séance de yoga et une tasse de thé tibétain avant de me sentir suffisemment zen pour l'affronter !

Des ailes vous ont poussé : c'est dans les airs que l'aventure se termine. Les quatre premières créatures rencontrées sont dignes des monstres de fin de niveau des jeux d'action classiques. L'ultime combat, quant à lui, est semblable à l'attaque aérienne d'un vaisseau ennemi. Des aliens immobiles ressemblant à des yeux vont vous canarder sans relâche. Ne tirez pas dessus, mais slalomez entre leurs projectiles. Dans l'action, n'oubliez pas d'invoquez Mars si vous êtes trop affaibli. Pour tuer les aliens en forme de crâne, utilisez le sort « kannon » à répétition. Ici aussi, évitez les projectiles. Si votre compteur d'énergie est épuisé, achevez-les au tir classique.

ORIENTAL ADVENTURES

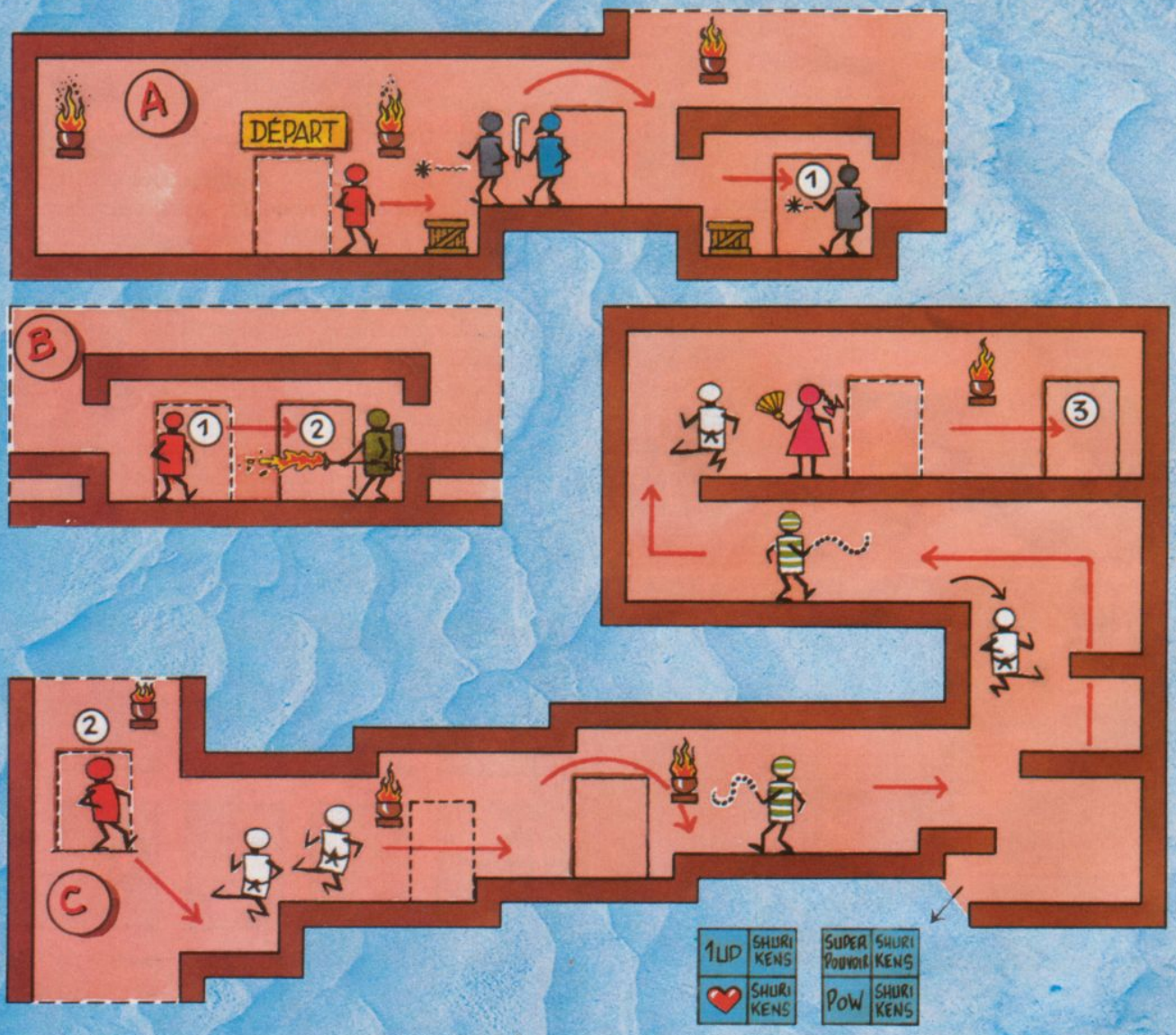
Vous l'aurez constaté : ambiance exotique et culture orientale étaient au rendez-vous de ce Plans et Astuces. Spellcaster est un jeu aux multiples aspects, basé sur un scénario exigeant un minimum de connaissance de l'anglais... Seule ombre au tableau, l'impression d'être le héros d'un dessin animé bon marché pondu par les Nippons est, hélas, omniprésente tout au long de ce jeu. C'est dommage... ■

WOLFEN



THE REVENGE

Un petit bonus ce mois-ci : un plan qui vous indique le chemin à suivre dans le labyrinthe de l'excellent The Revenge of Shinobi sur Mega D., juste avant le combat final...



OF SHINOBI Pour Mega D.

D

3

ATTENTION ! IL FAUT RESTER COLLÉ AU MUR POUR NE PAS TOMBER DIRECTEMENT DANS LA MAUVAISE PORTE !

4

E

5

4

F

6

5

G

POW

6

SORTIE

DOUBLE SAUT PÉRILLEUX + TIR VERS LE MUR FONT APPARAITRE UN POW BIEN UTILE POUR AFFRONTER LE MONSTRE FINAL !

PLAYER ONE ET SODIPENG PRESENTENT LE GRAND CONCOURS COREGRAFX.

Gagnez 5 COREGRAFX ou, au choix, 3 jeux pour votre COREGRAFX

N'oubliez pas de préciser sur votre réponse si vous souhaitez recevoir une Coregrafx ou trois jeux.

LES QUESTIONS :

1) Quel est le nom du héros dans Adventure Island ?
- A) Wonder Fra
- B) Wonderboy
- C) Wondergirl

2) Dans le jeu, votre personnage se transforme en...
- A) Chauve-souris
- B) Pingouin
- C) Dragon

3) Adventure Island est un jeu...
- A) d'arcade/aventure
- B) de sport
- C) de tir

Pour avoir plus de chances de gagner, tapez 3615 code PLAYER ONE

Répondez aux 3 questions à choix multiples et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à : MSE PLAYER ONE, CONCOURS COREGRAFX, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 JUIN 1991

CONCOURS TELE : VOUS POUVEZ PARTICIPER AU CONCOURS COREGRAFX EN REGARDANT *T'EMPECHES TOUT LE MONDE DE ZAPPER* LE SAMEDI A 13H30 SUR FR3

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat.

DOUBLE SCOPE DOUBLE PLAISIR.

AMSTRAD PRÉSENTE LE DD 8901, LE PREMIER MAGNÉTOSCOPE PAL/SECAM DOUBLE CASSETTE

Voici la révolution dans le monde de la vidéo. En effet, pour la première fois, un constructeur a osé réunir en un seul appareil deux platines cassette vidéo. Dès que vous l'installerez chez vous, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'à présent !

Voici les principales fonctions :

LECTURE PENDANT L'ENREGISTREMENT
Vous pouvez enregistrer sur une platine la chaîne que vous regardez, et enregistrer un programme d'une autre chaîne sur l'autre platine. Vous pouvez aussi programmer une platine pour un enregistrement et utiliser l'autre platine pour visionner une cassette comme si vous aviez deux magnétoscopes séparés.

DE CASSETTE A CASSETTE
La fonction "synchro start" permet la copie de vos propres cassettes (dans la limite de la légalité). Les enregistrements de votre caméscope VHS C, par exemple, peuvent être facilement transférés sur des cassettes normales.

DES PERFORMANCES HAUT DE GAMME
- Compatible PAL et SECAM : vous êtes prêts pour l'Europe.
- La technologie HQ vous donne une superbe qualité d'image.
- L'enregistrement direct vous permet une programmation instantannée par la pression d'une seule touche.
- La recherche visuelle vous aide à trouver exactement la séquence désirée par une lecture accélérée de 3 à 5 fois en avant ou en arrière.
- 2 prises Péritel vous apportent un confort de branchement appréciable.

8 HEURES DE LECTURE OU D'ENREGISTREMENT
Grâce aux 2 platines, vous pouvez programmer 8 émissions sur un mois, et enregistrer ou visionner jusqu'à 8 heures d'émission sur 2 cassettes E 240.

TELECOMMANDE
Avec la télécommande LCD à infra-rouge, vous restez assis dans votre fauteuil et vous accédez à toutes les fonctions des 2 platines ; vous allumez ou éteignez l'appareil, vous changez les chaînes, vous programmez en toute liberté !

AVERTISSEMENT LEGAL
Les émissions de TV et les vidéo cassettes pré-enregistrées sont protégées par les lois du Copyright et ne peuvent être copiées sans le consentement du détenteur du Copyright.

Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope AMSTRAD DD 8091 :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code Postal _____

Envoyer ce bon à AMSTRAD - BP 73 - 72/78 Grande Rue - 92310 Sèvres

MENDES-FRANCE HAUSSMANN

LE DOUBLE DECKER AMSTRAD : LE MAGNÉTOSCOPE QUI RÉVOLUTIONNE LA VIDÉO.

C'est désormais chose faite : « SOS Nerfs prets à lâcher » a atteint sa vitesse de croisière. Mais n'oubliez pas : cette rubrique, c'est vous ! Son fonctionnement dépend avant tout de votre bonne volonté. N'hésitez pas à répondre aux appels au secours.

Comme l'ont fait remarquer certains lecteurs dans le courrier de ce mois-ci, le délai entre la parution d'un SOS et sa réponse avoisine souvent les deux mois. C'est largement plus qu'il n'en faut pour arriver à résoudre un problème ! D'autre part, l'exemple de Patrice a été très largement suivi ces derniers temps. En effet, vous êtes nombreux à nous envoyer comme réponse un numéro de téléphone et une liste de jeux. C'est sans aucun doute la formule qui correspond le mieux au but de cette rubrique. Continuez ainsi nombreux ! Chaque mois, un tirage au sort viendra récompenser le gagnant d'un abonnement d'un an à *Player One*.

REPONSES AUX SOS

Ce mois-ci, c'est Jérôme qui gagne l'abonnement. Il se propose de répondre à toutes vos questions concernant Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Moonwalker, Shadow Dancer, Strider, Mickey Mouse, Golden Axe et DJ Boy sur Megadrive. Et ce n'est pas tout : il répond également aux SOS se rapportant à Zelda 1 et 2, Mario 1 et 2, Megaman, Trojan et Punch Out sur NES. Téléphonez-lui au 42 27 73 09, précédé du 16 si vous habitez Paris ou sa région.

The Adventure of Link, Castelvania, Bubble Bobble, Life Force, Super Mario 1 et 2, Goonies II et Double Dragon II sur NES : c'est la liste des jeux sur lesquels Olivier est capable d'apporter des réponses à vos SOS. Son numéro : (16) 42 08 34 05.

Encore un numéro de téléphone pour certains SOS concernant Zelda 1 et 2, Megaman 2, Faxanadu et Super Mario 2, cinq grands classiques auxquels Patrick se propose de répondre. M. Fleury :(16) 70 32 06 83.

Guillaume n'a pas complètement terminé Batman, Solomon's Key et Cobra Triangle. Par contre, il a fini Megaman 2. Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à l'appeler en cas de problème. Son numéro : 75 44 73 63, de nouveau précédé du 16 si vous habitez Paris ou sa région. Décidément, les Parisiens ne sont pas à l'honneur ce mois-ci !

Yvan propose des réponses à tout SOS concernant Alex Kidd in High-Tech World, Double Dragon, Zillion II, Psycho Fox, R-Type et Ghostbusters sur Master System. Envoyez-lui une enveloppe timbrée. Yvan Bermond, 258, bd de la Madeleine, 06000 NICE. En contrepartie du délai supplémentaire pour les réponses, voici l'une d'elles en guise d'échantillon :

RASTAN (Master System)

Le Monstre au long cou, l'avant-dernier boss semble-t-il, est vulnérable un court instant. Lorsqu'il s'immobilise avant de tirer, frappez dans la partie noire située entre sa tête et la dernière partie du cou.

SPELLCASTER (Master System)

Les quelques lignes qu'auraient dû prendre les réponses à vos SOS concernant ce jeu se sont transformées en quatre pages ! Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Spellcaster sans jamais oser le demander se trouve à la page 50.

KUNG-FU KID (Master System)

Un Romain vient au secours d'un autre Romain... Le monstre de fin de niveau demande une synchronisation parfaite pour être tué. Dans un premier temps, il faut s'accroupir et, simultanément, frapper le Cerbère de plusieurs coups de pied. Ensuite, il faut éviter le feu qu'il crache et c'est là que le timing intervient. Le Romain sauveur précise de plus que les deux objets ne sont pas indispensables pour terminer le jeu.

DRAGONBALL (NES)

Le problème de Lionel est qu'il meurt épuisé. Une réponse qui tient un peu des Trucs en Vracs, mais bon !... Branche ton deuxième paddle sur ta console et appuie en direction du bas. Ton énergie passera de 150 à 250. Frédérique a bien un autre truc, mais il ote tout intérêt au jeu et c'est franchement de la triche.

GHOULS'N GHOSTS (Megadrive)

Pour rencontrer Loki, il faut posséder le « magic power ». Pour l'obtenir, après avoir vaincu les abeilles du niveau 5, retournez au niveau 1. Ensuite, il faut revêtir l'armure magique et détruire un coffre. De deux choses l'une, soit c'est un magicien (auquel cas tuez-le), soit c'est une fée et vous devrez attendre qu'elle se transforme en arme (magic power). Pour terminer, il faudra affronter de nouveau les abeilles avec cette arme.

DEAD ANGLE (Master System)

Voici une recette concoctée par Manu pour venir à bout des lanceurs de grenades. Il faut monter tout en haut de l'écran, puis redescendre en tirant une ou deux fois sur vos cibles. Ensuite, remontez prestement vers le haut afin que la grenade explose sans vous causer le moindre mal.

TETRIS (Game Boy)

Grande nouvelle ! La rumeur qui courait à propos de tableaux secrets dans Tétris se révèle exacte ! Tout d'abord, il faut sélectionner le type « B » du jeu, level : 9 ; high : 5. Ensuite, il s'agit simplement de gagner ce niveau... Bon courage Boy Gamers...

SOS

RYGAR (NES)

Patrick reconnaît avoir fait l'impossible pour vaincre Lygar. Malgré les armoiries, la poulie, la flûte de Pégase, le grappin, l'arbalète, l'écusson et l'armure d'Indora, il semble n'y avoir rien à faire. Qui donc lui dira comment achever sa quête ?

MIRACLE WARRIORS (Master System)

Olivier a beau posséder les trois clefs, connaître l'emplacement du monument de Jason, pas moyen d'avancer plus loin dans le jeu. Où doit-il se rendre pour affronter Terarin ?

CASTLE OF ILLUSION (Megadrive)

Après la 3e porte, le monde aux décors de tempête, un problème se pose à Julien. A la fin du 1er niveau, un mur invisible le sépare de la sortie. comment peut-il venir à bout de cet obstacle ? Téléphonez-lui la réponse au 50 34 65 28 précédé du 16 si vous habitez la région parisienne.

PHANTASY STAR (Master System)

David désespère. Il ne parvient à trouver ni le gouverneur de Motavia, ni la grotte de Naula. Playerman, lui, recherche sans succès la pierre et le compas. J'arrête là l'énumération, vu qu'il y a une bonne dizaine de SOS. Que ceux qui ont terminé ce jeu nous communiquent leur adresse ou leur numéro de téléphone.

GHOSTBUSTERS (Master System)

Il n'arrive pas à rencontrer Marshmallow. Il a vainement tenté d'entrer dans le temple de Zuul, ainsi que dans les immeubles, mais sans plus de succès. Envoyez la marche à suivre à Olivier Delgado, 07340 FELINES.

KENSEIDEN (Master System)

Nicolas demande de quelle façon il pourra venir à bout du deuxième monstre de la 16e manche.

BATMAN (NES)

L'autoportrait joint au SOS de Phil en dit long sur son état ! Il présente tous les symptômes d'une prochaine « consolophobie aigüe » si aucune réponse ne lui parvient dans les meilleurs délais. Comment doit-il procéder pour vaincre Firebug aux environs de la cathédrale (5e niveau) ?

DOUBLE DRAGON (Game Boy)

Nicolas est bloqué à la fin du 3e niveau. Qui peut lui indiquer la marche à suivre pour tuer le monstre de fin de round ? Une autre question, venant de Quentin, concerne le niveau 4. Que doit-il faire pour ne pas être aspiré par les portes ?

SOLOMON'S KEY (NES)

Je peux déjà répondre à Thierry que s'il n'arrive pas à passer le 47e tableau, ce n'est certainement pas qu'il est impossible ! Envoyez une réponse à Thierry Verhaeghe, 1, rue du four-à-chaux, 59190 HAZEBROUCK. D'autre part, Sophie est bloquée au tableau 48. Qui pourra voler à son secours ?

BLACK BELT (Master System)

Qui aidera Franck en lui indiquant une technique de combat pour battre Oni. Il s'agit du dernier adversaire de la fin du chapitre 4.

CASTLE OF ILLUSION (Master System)

Le monde aux décors de patisserie est vaillamment défendu par la plaque de chocolat. Que doit faire Tony pour découvrir le 4e monde ?

ACTION FIGHTER (Master System)

Au 2e niveau, Franck décime toute son escadre en se heurtant à la défense adverse. A la fin du round, trois vaisseaux arrivent et disparaissent aussitôt sans lui faire le moindre cadeau.

ALEX KIDD IN HIGH TECH WORLD (Master System)

Où trouver le morceau manquant du plan à l'intérieur du château, sachant que Fabienne détient déjà les suivants : celui caché dans la cuisine, celui détenu par les servantes, celui de John et Marck, ceux du père d'Alex (dont l'un est faux), celui de James, celui de Mary et celui de Barbara ?

GHOST'N GOBLINS (NES)

David se fait refaire systématiquement le portrait par les trois licornes du 2e round. Qui peut lui apporter une technique de combat adaptée à la circonstance ?

NOUVEAU !

Achetez chez MICROMANIA et recevez gratuitement votre Carte du Club

Cette carte exclusive vous donne droit à des réductions sur vos achats, à des informations privilégiées sur les nouveautés, les promos...

DES PROMOTIONS D'ENFER

PC COMP. 5 P. 1/4 & 3 P. 1/2	
STRYX (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F
WONDERLAND (Aventure)	99F
MURDER (Enquètes policières)	99F
LEGEND OF FAERGHAIL (Aventure)	99F

AMSTRAD	Cass/Disc
F 16 COMBAT PILOT	99/149F
STRIDER 2	59/99F
LINE OF FIRE	59/99F
E-SWAT	59/99F
PUZZNIC	59/99F

ST/AMIGA	
ARMOUR-GEDDON	179/179F
OBITUS	249F/ND
SUPER CARS 2	179/179F
SWITCHBLADE 2	179/179F
GREAT COURTS 2	179/179F
HEROE QUEST	179/179F
LEMMINGS	149/149F
KILLING GAME SHOW	125/125F
NARC	125/125F
ROBOCOP 2	125/125F
TEAM SUZUKI	125/125F
MONKEY ISLANDS	179/179F
BEAST + INFESTATION	99F/ND

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA VELIZY 2 — NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES — Ouvert 7 jours/7
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

La GAMEGEAR

990 F

la portable couleur SEGA

Nouveaux prix sur les cartouches 245 F

LES HITS GAMEGEAR

Super Monaco GP (Course Auto)	245F	Woody Pop	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Wonderboy (Plateforme)	245F	Head Buster	245F
Pacman (Arcade)	245F	Psychic World	245F
Junction (Arcade)	245F	Sokoban (Réflexion)	245F
Columns(Reflexion)	245F	Shinobi (Arcade)	245F
Warehouse Man	245F	Super Golf (Simulation)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F	Devilish	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F		

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

PL	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
	Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST
❑ Amiga ❑ Mac ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

1449F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

TITRES A VENIR

Alien Storm	**449F**
Crackdown	**449F**
Fantasia	**449F**
Giares	**449F**
Hellraiser	**449F**
James Pond	**449F**
Ka Ge Ki	**449F**
PGA Tour Golf	**449F**
Sonic Hedgelog	**449F**
Stormlord	**449F**
Super Air Wolf	**449F**
Valis 3	**449F**
Wonderboy 3	**369F**

TOP 20 MEGADRIVE

Moonwalker (Arcade)	**369F**
Mickey Mouse (Platef.)	**425F**
Shadow Dancer (Arcade)	**449F**
Thunderforce 3 (Arcade)	**449F**
Musha (Arcade)	**449F**
Dick Tracy (Plateforme)	**449F**
E Swat (Arcade)	**369F**
Super Monaco GP (F1)	**369F**
Super Volleyball (Sim.)	**449F**
Strider (Arcade)	**449F**
World Cup Italia 90 (Foot)	**299F**
Battle Squadron (Arcade)	**449F**
Mystic Defender (Arcade)	**369F**
Revenge of Shinobi	**369F**
Golden Axe (Arcade)	**369F**
Last Battle (Arcade)	**369F**
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	**449F**
Ghostbusters (Action)	**369F**
Budokan (Arts Martiaux)	**449F**
Populous (Stratégie)	**449F**

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
J Buster Boxing (Sim.)	**449F**
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F
Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
Musha/Aleste (Arcade)	**449F**
New Zealand Story (Platef.)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**

Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

Altered Beast (Jeu d'Arcade)

NOUVEAU

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

Battle Golfer	**199F**
Burning Force	**199F**
Dangerous Seed	**199F**
Darius 2	**199F**
Darwin	**199F**
Final Zone	**199F**
Granada	**199F**
Heavy Unit	**299F**

Hell Fire	**299F**
Herzog Zwei	**199F**
Junction	**199F**
Mega Panel	**199F**
Tatsijin	**199F**
Technocop	**199F**
Tiger Heli	**299F**

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	**240F**
Rampage (Larry the lab.)	**240F**
Rygar	**240F**
Road Blasters	**240F**
Paperboy	**240F**
Miss Pac Man	**240F**
Xenophobe	**240F**
Robo Sqwash	**240F**

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	**240F**
Blue Lightening (Arcade Avion)	**190F**
Chip Challenge (Arcade)	**190F**
Electrocop (Arcade)	**190F**
Gates of Zendocon (Arcade)	**190F**
Gauntlet (Arcade)	**190F**
Slime World (Arcade Labyrinthe)	**240F**
Klax (Réflexion)	**240F**

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F

TOP 15 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	**345F**
Cadash	299F
Champion Wres.	299F
Chiki Chiki Boy	**299F**
Cyber Combat	299F
Dead Moon	**345F**
Dragon Spirit	**299F**
Final MatchTen.	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Her.	299F
March'n Maze	**299F**
Moto Roader 2	**299F**
Parasol Star	345F
R Type	**299F**
Toy Shop Boy	345F
Violent Soldier	**299F**

Batman	**299F**
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloodia	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	**299F**
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Load Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	**299F**
Momo Show	299F

New Zeal. Story	**299F**
Ninja Spirit	299F
Operation Wolf	**299F**
Ordyne	299F
Over Ride	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spéc.	299F
Rastan Saga	**299F**
Shinobi	299F
Splatter House	**299F**
Son Son 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Ten.	299F
Zipang	299F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA
La sacoche MICROMANIA 199 F ou GRATUITE pour 400 F d'achat de Cartouches ou Accessoires Game Boy

OFFRE SPECIALE
GRAND PRIX DE FORMULE 1
790 F La Game Boy + F1 Race + la Sacoche Micromania

LES HITS SUR GAME BOY

Robocop **245F** | The Gremlins 2 **245F** | Chase HQ **245F** | Contra **245F** | Kung Fu Master **245F** | Dragon's Lair **245F** | F1 Spirit **245F** | In your Face **245F**

Super Marioland **195F** | Chessmaster **245F** | Nemesis **195F** | Double Dragon **195F** | Turtle Ninja **245F** | Batman **245F** | Balloon Kid **245F** | Spiderman **195F**

Ghostbusters 2 **245F** | Castle Vania **245F** | Gargoyle's Quest **195F** | Burger Time **245F** | Final Fantasy **245F** | Duck Tales **245F** | Fist Northstar **245F** | Fortress of Fear **195F**

Skate or Die **245F** | Hiryu no Ken **245F** | Paperboy **195F** | NBA All Star **245F** | Pro Wrestler **245F** | Marus Mission **245F** | World Cup Soccer **245F** | Rolans Curse **245F**

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA 145 F

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Korodice(Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F
Pipe Dream (Réflexion)	145F
Ponkotsu Tank (Arcade)	145F
Pri Pri (Arcade)	145F

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle Juice (Arcade)	**245F**
Bubble Bobble (Platef.)	**245F**
Cycle Grand Prix (Moto)	**245F**
Days of Thunder (Auto)	**245F**
Hatris (Suite Tétris)	**245F**
Kung Fu Master	**245F**
Pacman (Arcade)	**245F**
Rolan's Curse (Arcade)	**245F**
R Type (Arcade)	**245F**
Soccer Mania (Football)	**245F**

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Simulation)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**195F**
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Platef.)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Platef.)	195F
Klax (Réflexion)	195F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase (Cf Pacman)	195F
Lunar Lander (A. Espace)	245F
Master Karateka (Action)	195F
Mercenary Force	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's G. Paradise	**245F**
Motocross Maniacs (Cross)	195F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**195F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken	**245F**
Side Pocket (Billard)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim. Foot)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réfl.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Spartan X	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Sim.)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Game Boy ... La boutique du Game Boy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAME BOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Game Boy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

ETUI GAME BOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

L'ADAPTATEUR 4 JOUEURS 145 F
Pour brancher 4 Game Boy entre eux et jouer à plusieurs: F1 Race, F1 Spirit ...

GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.

ILLUMINATOR 149 F
Un bras articulé qui éclaire votre Game Boy.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo

L'ARCADE DEPASSE L

Ce mois-ci, je vous propose une rubrique exceptionnelle avec la borne d'arcade Neo Geo, la dernière simulation de conduite et la suite d'un des meilleurs jeux de ces dix dernières années, Rolling Thunder. Qu'on se le dise !

M.V.S.

de SNK

Sortie depuis plusieurs mois déjà au Japon, la MVS (ou Multi Video System) débarque dans notre beau pays. La Neo Geo à portée de tout le monde : il ne suffit plus que de cinq ou dix francs pour jouer à l'un des six jeux disponibles. Côté accessoires, vous pouvez utiliser la carte de sauvegarde de la Neo Geo et même brancher votre Walkman (cool, non ?). En plus, les concepteurs ont eu la bonne idée d'inclure le système de crédit habituel. Côté jeux, quatre sont encore indisponibles sur console. **Blue's Journey** est très largement inspiré de Mario, mais vu la qualité des graphismes, de l'animation et de la musique on oublie vite le plagiat. Peut-être le meilleur jeu sur cette console à ce jour. **Sengoku and Denshyo** m'a vraiment déçu. C'est un beat'em up faisant penser à Ninja Combat, mais sans les superbes graphismes de ce dernier. Seul le fait de pouvoir se transformer en ninja, en samouraï ou en chien est intéressant. Les deux autres sont des shoot'em up verticaux : **Alpha Mission II** est techniquement impressionnant et les zooms y sont largement utilisés. **Ghost Pilots** est nettement moins bon, malgré de beaux graphismes et une bonne présentation. Bien sûr, tous ces jeux seront testés à leur sortie en version domestique.

1

2

3

RAD MOBILE

de SEGA

L'année dernière, voyant **Super Monaco GP**, je me disais qu'il serait impossible de faire mieux ! Aujourd'hui, je dois dire qu'en matière de simulation automobile, impossible n'est vraiment pas Sega. En effet, Rad Mobile est en passe de devenir la référence quasi ultime en la matière. Jugez donc : au volant d'une voiture de marque indéterminée (genre rallye), vous participez à une course folle à travers les Etats-Unis. Tout serait simple si, en plus des éternels concurrents, il n'y avait les voitures venant en sens inverse, les intempéries et même les flics en cas d'excès de vitesse. Le jeu est si fabuleux, le paysage si réaliste, qu'on a l'impression d'être vraiment dans la voiture. Mais le plus étonnant est la minu-

■■ Pluie de jeux dans les salles ces derniers temps : **Golfing Greats** (de Konami) est un golf impress
Dans le style Commando, **Thunder Zone** (de Data East) est graphiquement superbe. ■■ D'autre par
sous haute surveillance, et c'est là où sont prises habituellement les photos de cette rubrique.

LES BORNES

ROLLING THUNDER 2

de NAMCO

4

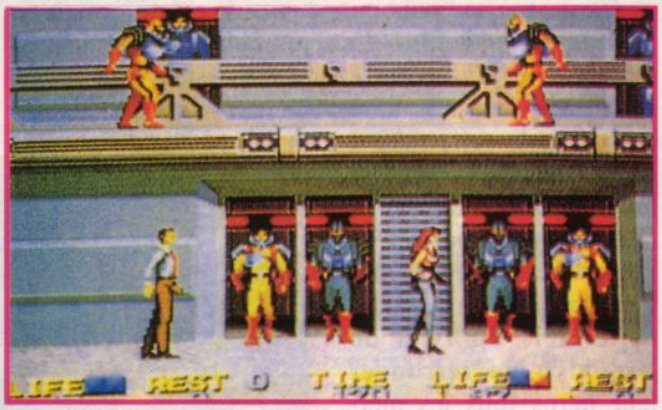
5

tie des détails : il y a des vaches dans les prés, on traverse des forêts où les frondaisons forment une voute au-dessus de la route, le son change lorsqu'on passe dans les tunnels et il y a même un **Sonic the Hedgehog** (l'un des prochains jeux sur Mega D.) suspendu devant le pare-brise. Encore plus fort : il y a des raccourcis qui vous emmènent plus loin dans le jeu et deux boutons permettent d'actionner les essuie-glaces ou d'allumer les feux de nuit. Les programmeurs ont vraiment pensé à tout pour faire de Rad Mobile la simulation du moment.

Cinq ans après, la secte maléfique renaît de ses cendres pour faire régner le mal. Une fois de plus, l'agent **Albatros** doit s'embarquer dans une mission périlleuse... Mais cette fois, il n'est plus seul : il est accompagné de **Leila**, la belle jeune fille qu'il avait si vaillamment délivrée dans le premier épisode. Vous devez traverser chaque niveau dans un temps limité tout en éliminant les membres de la monstrueuse secte à l'aide de votre fidèle pistolet. Le problème, c'est que vous avez un nombre restreint de munition. Heureusement, certaines portes peuvent cacher soit des munitions, soit une mitraillette, ce qui rend service, il est vrai !

Les connaisseurs me diront que, dans le numéro un, c'était exactement la même chose. Qu'y a-t-il donc de différent ? C'est très simple : les graphismes sont tout bonnement fabuleux, avec des scrolls différentiels dans tous les sens. En plus, à partir du niveau 5, ça change complètement : on se retrouve en Egypte et les graphismes sont à tomber par terre (avec, s'il vous plait, une demi-douzaine de plans différentiels). Et attention, ils ont même intégré des zooms particulièrement réussis ! Ainsi, au 4e niveau, on passe devant un tunnel duquel sort un métro. Impressionnant ! En bref, encore un de ces hits qui restera dans les annales de l'arcade ■

Wonder Fra qui n'a pas de jeux Capcom ce mois-ci ! Sniff, sniff...



6

1- Dans Blue's Journey (MVS), n'hésitez pas à vous entraider !

2- Matez un peu les graphismes de Blue's Journey.

3- Alpha Mission 2 (sur MVS) : des options sont cachées un peu partout.

4- Séquence tempête pour Rad Mobile.

5- Fallait appuyer un peu plus sur le champignon...

6- Dans Rolling Thunder 2, faites attention aux portes !

onnant, avec une démo fabuleuse. **Steel Gunner** (de Namco) est un Operation Wolf à la puissance 100. pour les ceusses qui habitent Paris, allez au 8, bd Bonne-Nouvelle : c'est ouvert aux moins de 18 ans,

SUPER MARIO

Les vacances approchent et on apprend, ô joie, que le dessin animé du Super Mario Bros Super Show sera projeté sur A2 tous les jours pendant l'été ! Décidément, Mario le moustachu est partout !

C'est avec sa bonhommie habituelle que le plombier le plus célèbre du monde s'est installé à l'antenne. En effet, A2 a eu le bon goût d'acheter les 65 épisodes du ***Super Mario Bros Super Show***, permettant ainsi aux milliers (millions ?) d'inconditionnels du rital de Brooklyn de retrouver leur héros tous les mercredis matins (tous les jours en vacances !).

MARIO AU P'TIT DEJ'

Il vous est donc désormais possible, après une soirée endiablée de Dr Mario, de retrouver Mario et son frère dès le matin ! Vos mains sont occupées à tremper une tartine dans votre chocolat ? Tss, tss !... Difficile de jouer en même temps... Mais comme il vous tarde de retrouver ce cher Mario, au grand dam des mamans, grands frères, etc., vous bâclez votre repas et vous ruez sur la console sans penser à votre santé... Ce temps-là est désormais révolu, puisqu'il est maintenant possible aux « Mariomaniacs » de manger en compagnie de leur idole. Bien entendu, une fois le repas terminé, vous pourrez recommencer à « marioter » de plus belle, car vous aurez en plus bien mangé !

Nous soupçonnons le célèbre plombier de ne pas être étranger à cette méga B.A. En effet, nous avons eu trop de témoignages navrants sur des bons joueurs exténués qui n'arrivaient plus à dépasser le premier niveau de leur jeu préféré. Il fallait faire quelque chose, le moustachu l'a fait. Il pense vraiment à tout !

AVEC ZELDA

Comble du raffinement, Mario et Luigi croisent Zelda dans douze épisodes et toutes les émissions comportent des séquences filmées où Mario est incarné par la star du catch, **Captain Lou Albano**. Finesse garantie... Notons aussi que le *Mario Show* attire pas mal d'invités hors du commun comme **Elvira**. L'essentiel du programme réside, bien entendu, dans la partie DA que nous avons trouvée très chouette et qui, nous en sommes à peu près persuadés, enthousiasmera les « Mariokids » les plus difficiles.

Player One a effectué un petit sondage auprès de ses lecteurs pour connaître leurs opinions. Johan, huit ans, trouve que Mario est « génial » et Julie, 10 ans, « aime beaucoup le DA de Mario qui est très bien ». On les comprend car le graphisme est joli (avec certaines idées très cool) et l'animation très satisfaisante. La bande son est pleine des « FLLT ! » ou « BEEEP ! » extraits des jeux, et rythme bien l'action. Bref, le DA Mario a donc tous les atouts qu'il faut pour que

NEWS ■■ Parution en vidéo de l'adaptation du roman fleuve ***Ça*** de Stephen King : on pense revenir dessus dans le proch en France ***Psycho Killer***, un thriller solide et efficace. ■■ La sortie de la nouvelle version de ***La Nuit des morts vivants*** calendes grecques. ■■ En ce moment, deux films a priori excitants : ***Hardware*** (science-fiction) et ***Young Guns 2***, suite parle d'une radio dans les années 50.

A LA TELE

les « Mariofans » de tout poil y trouvent leur compte. Ils pourront se reposer avant de retrouver leurs consoles et tenter d'inscrire leur nom au panthéon des meilleurs « Mario-players » !

Pour finir, nous nous sommes fait confirmer par l'agent de **Danny De Vitto** (qui devrait incarner le moustachu à l'écran) que le film est toujours prévu pour l'année prochaine. Bien sûr, on vous en reparlera... D'ici là, Mario aura peut-être trouvé le temps de venir réparer la tuyauterie de *Player One* qui fuit tout le temps. A moi Mario, j'ai les pieds dans l'eau !!! ■

INO ATA

SUPER SHOW!

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

LES MEILLEURS JEUX VIDÉO utilisables sur consoles NINTENDO ®

NOUVEAU

R.C. 344 115 514 000 12

1 - La sélection des cracks : **8** super jeux de «256 k» : 899 F

2 - Record des ventes au japon : **16** super jeux de «128 k» : 899 F

toutes taxes et transport compris

COMMANDEZ LES DEUX ET BÉNÉFICIEZ D'UNE RÉDUCTION TOTALE DE 150 F

NITENDO ® est une marque déposée

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDéO - 34, rue Penthièvre - 75 008 Paris - Tél : 16 (1) 42 89 58 26

Veuillez me faire parvenir :
- ☐ 1 cassette de 8 jeux vidéos au prix promotionnel de 899 F
- ☐ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
- ☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1648 F

Vous trouverez ci-joint mon réglement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt

SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal

Nom :_____ Prénoms :_____
Adresse :_____
Code postal :_____ Localité :_____
Age :_____ Téléphone :_____

P. ONE 10

ain *Player* (Warner Home Video). ■■ Toujours chez Warner, un inédit de William « Maniac Cop » Lustig, ***Relentless***, intitulé mise en scène par Tom Savini (maquilleur de *Zombie et Creepshow*) qui était prévue pour le 5 juin pourrait être reportée aux les aventures de Billy le Kid avec une chanson de Bon Jovi. ■■ David Lynch (*Twin Peaks*) termine un film TV, ***On the air*** qui

TOP 10

NES

1. BATMAN
2. DOUBLE DRAGON II
3. SUPER MARIO II
4. HERO TURTLES
5. BAYOU BILLY
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. AIR WOLF
8. SUPER MARIO BROS
9. MEGA MAN II
10. DRAGON BALL

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. INDIANA JONES
3. MOONWALKER
4. DICK TRACY
5. HEAVY WEIGHT CHAMP
6. HANG-ON
7. SHINOBI
8. DANAN
9. ENDURO RACER
10. BLACK BELT

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. MICKEY MOUSE
2. SUPER MONACO GP
3. SHINOBI
4. MOONWALKER
5. STRIDER
6. AFTER BURNER II
7. DYNAMITE DUKE
8. SWORD OF VERMILION
9. E-SWAT
10. WORLD CUP ITALIA

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Virgin loisirs

PC ENGINE

1. FINAL MATCH TENNIS
2. LEGEND OF HERO TONMA
3. TV SPORT FOOTBALL
4. JACKIE CHAN
5. S.C.I
6. DEAD MOON
7. ALDYNES (SG)
8. HURRICANE
9. VIOLENT SOLDIER
10. SAINT DRAGON

Le Top 10 PC Engine est établi avec la collaboration de Sodipeng

SODIPENG PC ENGINE

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs

PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 FRs

CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs

CD ROM
2990 Frs

CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs

PC KID 2:
disponible dès
juillet

3615 code SODIPENG: TOUTE L'ACTUALITE PC ENGINE!

Vous me reconnaissez?
Mon nom est BONK et je
suis de retour dans PC KID 2
pour de nouvelles aventures.

SODIPENG

BP 2 56200 LA GACILLY

Tél: 99.08.89.41 Fax: 99.08.82.67

Hot Line:(16)99.08.95.72

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !
Faxanadu
Legend of Zelda
Link (Zelda 2)
Iron sword
Simon's quest
Wizards & Warriors
Les Grandes Quêtes sont sur
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
Club Nintendo
SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO
FJORD SA • RCS